TORMENTA

Um pouco de história...

Comecei a jogar RPG quando ainda tinha 13 anos, minha primeira crônica foi de Vampiro: A Máscara, uma garota mestrava. Meu personagem era um Gangrel que terminou sendo dominado e servindo como guarda-costas de uma Toreador Ancillae (não me lembro se é assim que se escreve), pelo menos ele não morreu como os outros personagens.

Logo depois comecei a jogar com um cara do colégio, ele narrava usando apenas um escudo que vinha com as regras do 3D&T (boa época!!), dessa vez o cenário era uma terra futurista pós-apocaliptíca e meu personagem era um psiônico especializado em telecinese (tinha que justificar A5 PdF3 e Reflexão!!), dessa vez meu personagem durou mais, porém depois de invadir uma base militar pra resgatar um amigo o mestre acabou usando da versão macabra da regra de ouro (conhecida como "roubo de ouro").

Nessa época eu queria muito ler um livro e entender mais sobre esse jogo que me fascinava, pedi a ele o escudo emprestado e tirei Xerox (4 páginas a R$0,10 cada uma, foi o livro mais barato de RPG que eu tive!!!) e comecei a ler, na época a ansiedade e o brilho das oportunidades que o RPG permitia ofuscaram minha inteligência pro bom entendimento das regras, por mais que eu lesse ainda não conseguia digerir todos os conceitos e consolidar tudo numa visão geral do jogo.

Ainda nesta época (e durante muito tempo depois dela) eu não tinha muita grana e nem sabia onde comprar livros, e nem tinha com quem jogar (além dos meus amigos evangélicos reclamarem dizendo que o tal jogo era da nova era), mas um dia vi numa banca de jornal o manual 3D&T, o antigo de capa vermelha, comprei e li, demorei até perceber que eram as mesmas regras que estavam nas xerox que eu tinha em casa, e então comecei a tentar ensinar o meu irmão (que é seis anos mais novo do que eu), e narrava histórias pra ele e eu (desculpa Maykon se de alguma forma eu fui injusto em alguma narrativa).

Depois acabei por encontrar a primeira versão do Tormenta, aquela que veio como brinde na Dragão Brasil de aniversário. Devorei o livro em um dia e me apaixonei pelo cenário (me perdoem os amantes de D&D e seu Forgotten Realms, mas eu não conhecia esse jogo e esse cenário na época em que começava a definir minhas preferências rpgísticas).

Comecei a comprar a Dragão Brasil sempre que podia (ou era falta de grana ou era falta da revista nas bancas) e um dia saiu o suplemento Temporada de Caça, comecei a ler e adaptei o cenário pras regras do 3D&T. Assim o tempo passou e eu ora narrava pro meu irmão e depois para alguns amigos dele, ora ficava lendo e relendo revistas e suplementos para ficar inventando e reinventando histórias (a melhor época é quando você lê e vê na sua mente o que você tá lendo, a pior é quando você aprende a ler o código matrix, e você começa a ver números: o mestre diz: -Vocês vêem uma criatura grande, mais ou menos uns 2,5m, verde, com garras, sua pele parece ser feita de folhas. E você com seu personagem iniciante, de 5 pontos que nunca se aventurou antes, imagina: "Caraca!! Um Troll!! F4 H2 A2 R3 PdF0 e regeneração, fudeu!!! Peraí eles também tem vulnerabilidade a fogo".)

Quando mudei de colégio, conheci duas pessoas que jogavam, o João Paulo e o Felipe "Merrela", o João era (é) fã de quadrinhos e gostava de fantasia medieval, o Merrela gostava dos livros da linha trevas e ele sempre me emprestava os livros pra ler.

O João jogava com um grupo o Tormenta da versão capa dura, de capa vermelha com regras pra 3D&T e Daemon (hoje acho que existe uma versão dele se não me engano 3.5), porém os caras tinham o livro do jogador de AD&D e usavam muitas regras desse livro.

Quando aconteceu o boom D&D, o grupo do João Paulo (que tinha largado o Tormenta, aderido ao D&D e a partir de então começaram a falar mal de Tormenta), precisava comprar o Livro dos Monstros e eu tinha uns trocados guardados, trocamos, eles me forneceram um monte de livros daemon (Trevas, Arkanum, Anjos, Demônios, Inquisição, Templários, Invasão e um monte de Dragão Brasil), foi aí que me tornei efetivamente um fã dos livros da Daemon (muito pela temática, quanto as regras eu percebia muita coisa esquisita, mas não ligava).

Com a febre D&D atingindo meus jogadores, percebi que era necessário uma reformulação das regras do Daemon. Ora, sistemas grandes como GURPS e Storyteller tiveram suas mudanças, o D20 passou a definir, na época, qual seria a cara dos novos jogos de RPG. Portanto, com o objetivo de suprir as necessidades e vontades do meu grupo, comecei este projeto tendo como intuito dar uma nova cara e sanar dúvidas não respondidas em outros livros da daemon.

Sei que os jogadores mais puristas me condenarão, mas fiz, em nome do divertimento do meu grupo...

Este modesto netbook é dedicado a todos os jogadores de RPG, Deus, minha família, minha amada esposa e a todos aqueles que,semanalmente, sentaram-se ao redor de uma mesa comigo para salvar o mundo, homens fantásticos de coragem e determinação sem igual que arriscavam suas vidas para destruir vilões e salvar planetas. São eles:
Maykon, Douglas, Leandro, Washington, Carlos, Wagner, Felipe, Bolo, Janjão, Luis, Wagner Palmito, Binho, Dudu, Arthur, João Paulo, Rafael, Alex Tadeu, Rony, Paladino, Guilherme, Daniel, Aram, Vitor, Kaue e Jeferson.

Cada página deste livro foi desenvolvida baseado em vocês. É tudo por vocês camaradas!!!

Esta foi a primeira dedicatória que escrevi antes mesmo de completar este netbook, porém, durante os longos dias que se transformaram em anos de desenvolvimento deste netbbok, fui agraciado com a benção de ser pai.

Completei o netbook bem menos de um mês antes do nascimento do pequeno Enzo, agora enquanto escrevo essa dedicatória, ele ainda nem nasceu, hoje o netbbok também é dedicado a ele.

Sempre fui um sonhador e uma das minhas maiores utopias era a de ajudar a fazer um mundo melhor, conforme envelheci e amadureci percebi o quão impossível era meu sonho, mas decidi fazer a minha parte, ingressei na Marinha do Brasil.

Nos meus anos de militar só passei por frustrações, nem a caneta e nem a espada são mais forte do que o instinto de sobrevivência do ser humano e vi muita gente quebrar um juramento feito perante a bandeira de sua nação apenas para engordar um pouco mais seu pagamento no final do mês.

Enfim, na vã tentativa de fazer um mundo melhor, chego hoje a assertiva conclusão de que fracassei miseravelmente em minha missão. Não poderei dar um mundo melhor ao meu filho, pelo menos não o mundo real.

Portanto, Enzo, dedico a você esse netbook, onde você encontrará as regras para a construção de mundos fantásticos onde os maestros que orquestram o destino dos personagens podem fazer um mundo melhor. Neste mundo, nos vastos mundo de RPG, você encontrará a utopia de seu pai realizada sob a lâmina de uma espada forjada com magia e aço.

Meses antes de terminar o netbook ouvi essa música com a letra traduzida e me identifiquei com ela, pois faço uma analogia dos bardos e suas canções como o narrador de rpg e seu grupo.

A Canção dos Bardos - Na Floresta
Blind guardian

Agora vocês todos vão conhecer
Os bardos e suas canções
Quando as horas se passarem
Eu fecharei meus olhos
Em um mundo distante
Nós poderemos nos encontrar novamente
Mas agora ouça minha canção
Sobre o surgimento da noite
Vamos cantar a canção dos bardos

O amanhã nos levará para longe
Distante de casa
Ninguém nunca sequer saberá nossos nomes
Mas as canções dos bardos vão permanecer
O amanhã levará para longe
O medo do hoje
Terá ido embora
Devido às nossas canções mágicas

Tem apenas uma canção
Restando em minha mente
Contos de homens corajosos
Que viveram longe daqui
Agora as canções dos bardos terminaram
E é tempo de partir
Ninguém te perguntará pelo nome
Daquele
Que conta a história

O amanhã nos levará para longe
Distante de casa
Ninguém nunca sequer saberá nossos nomes
Mas as canções dos Bardos vão permanecer
Amanhã tudo será conhecido
E você não está sozinho
Então não tenha medo
No escuro e frio
Porque as canções dos Bardos irão permanecer
Elas todas irão permanecer

Em meus pensamentos e em meus sonhos
Estão sempre em minha mente
Aquelas canções de hobbits, anões e homens
e elfos
Venha, feche seus olhos
Você pode vê-las também

Sumário

O que é RPG?

Caros Pais, Gostaríamos que vocês investissem um pouco do seu tempo lendo este texto, para entender um pouco mais à respeito de um dos hobbies que seu filho pratica, o RPG.

A sigla RPG. vem do inglês RolePlaying Game e significa “Jogo de Interpretação de Personagem”, ou “Jogo de faz-de-conta”. O RPG é basicamente um jogo de Teatro. Nele, seu filho e alguns amigos fazem o papel de atores, representando heróis em um mundo fictício criado pelo Diretor, também chamado Narrador ou Mestre de Jogo.

Todos os participantes criam personagens heróis como Guerreiros, Espiões, Mágicos, Samurais, Ninjas, Policiais, Detetives, Astronautas, Elfos, Anões e outros, e juntos montam um time que deve enfrentar os obstáculos, inimigos e monstros criados pelo Narrador, como em um videogame, mas utilizando lápis e papel.

A Aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões, Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles precisam agir em grupo e tomar as melhores decisões para que seus Personagens consigam vencer os desafios do Narrador, da mesma maneira que um videogame, mas permitindo uma interatividade muito maior entre seu filho e os amigos dele. Jogar RPG é como assistir a um filme ou ler uma revista em quadrinhos, mas com VOCÊ participando da história!

Quais os benefícios do RPG?

Como atividade cooperativa e lúdica, os jogos de interpretação trazem muitos benefícios para seus participantes.

O RPG desenvolve a Criatividade (porque os jogadores precisam contar a história de seus Personagens para os outros jogadores), o Trabalho de equipe (o grupo só supera os desafios se mantiver unido), Cooperação (cada um dos personagens possui diferentes poderes e apenas a cooperação entre eles fará com que consigam resolver os enigmas), Socialização (pessoas tímidas usam o teatro para se soltarem mais e perderem o medo de falar em público).

Além disso, o RPG desenvolve nas crianças o gosto pela leitura e a curiosidade de buscar informações e fazer pesquisas. Escolas de Teatro usam o RPG para ensinar improviso aos seus atores, psicólogos utilizam o RPG como ludoterapia para tratar de crianças com problemas de socialização e professores utilizam o RPG em sala de aula como maneira de melhorar o aprendizado dos alunos. Muitos dos RPGistas gostam de desenhar, escrever histórias e praticar esportes com seus colegas de jogo.

Como se Joga?

Para jogar RPG, você não precisa de tabuleiro ou computador. Precisa apenas de um livro de regras, lápis, borracha, dados... e um grupo de amigos. Cada participante anota em uma Ficha os Atributos,

Vantagens, Desvantagens e Poderes de seus Personagens enquanto o Mestre anota as mesmas características para os Monstros que os Personagens irão enfrentar.

Peça a seu filho que lhe mostre uma destas Fichas de Personagem e lhe explique para que servem cada um dos números. Tenho certeza que ele irá adorar fazer isso. Durante a Aventura, o Mestre coloca os desafios (um dragão que ataca uma vila indefesa, uma nave espacial cheia de piratas malignos, um bandido que aterroriza uma cidade, etc, etc...). Os Personagens, como heróis, precisam vencer os vilões e resolver os problemas.

Você Está Preparado?

Sim, está. RPG pode ser diferente de todos os outros jogos que você conhece, mas com certeza será familiar. Em algum momento de sua vida você já brincou de faz de conta, o que é quase a mesma coisa. A única grande diferença é que, no RPG, existem regras

Conceitos básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos são termos usados no sistema de Magias e combates que também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um orc.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagem encontra-se num arquivo separado em pdf e deve-se imprimir uma cópia para cada jogador que irá preenchê-la com as informações do seu personagem.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs(Non Player Character), Personagens Não-Jogadores: Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Kit: conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma carreira. Seu uso é obrigatório e facilita ainda mais a criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 15 Perícias para não desbalancear o jogo.

Profissão: é a linha de ação mais abrangente de um

personagem, enquanto o kit define sua carreira, a profissão define seu papel na sociedade. São em número de 4: combatentes, sacerdotes, arcanos e especialistas.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem. Existem 3 tipos de perícias: As perícias de combate que incluem, Briga, Todas as perícias de Armas Brancas e Armas de Longo Alcance, Esquiva, Escudo e todas as manobras de combate; as perícias místicas ou arcanas que envolvem todo o grupo de Ciências Proibidas, Viagem Astral e todas as especialidades mágicas; e por fim as perícias comuns que são todas as perícias que não estão inclusas em nenhum dos dois itens anteriores.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem arcano possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são arcanos não possuem pontos de Magia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um arcano está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes ele terá naquele Caminho ou Forma.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar, baseadas nos Sephiroths da Cabala. Os arcanos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma Bola de Fogo, utiliza-se Criar e Fogo. Para ler a mente de uma pessoa, o arcano utiliza-se de Entender e Humanos e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um arcano pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Naturais: Humanos, Animais, Plantas; Necromânticos: Demônios e Espíritos; e por fim Metamagia.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para arcanos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de energia mágica que um arcano é capaz de concentrar para realizar uma magia. Uma magia consome 1 ponto de magia para cada 3 valores de Focus, então uma magia de Focus 1 ~ 3 consome 1 ponto de magia e é considerada uma magia de Primeiro Círculo, magias de focus 4 ~ 6 consomem 2 pontos de magia sendo magias de Segundo Círculo e assim sucessivamente.

Pontos de Experiência: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 4, 6, 8, 10 e 12 lados. As notações utilizadas são 1d4, 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um Ogro pode possuir força 3D+6, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 + seu modificador do Atributo CON PV´s por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre. Existem tipos de diferentes de dano, que causam efeitos diferentes no organismo do ser humano, com relação a fonte do dano e à quantidade dele.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras: É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.
Cena: Medida de tempo não definida. Como em um

filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Jogase 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval ou oriunda de uma magia um um milagre. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (esmagamento, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Regra de Ouro: Você pode acrescentar alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

Pontos de fé: representam a intensidade da crença de um personagem sacerdote em seu deus, os pontos de fé são o combustível dos milagres realizados por esses sacerdotes.

Pontos Heróicos: representam a resistência que um personagem possui contra ferimentos e outras moléstias, funcionam como uma espécie de pontos de vida extra, mas que só podem ser usados em situações de perigo para o personagem.

Pontos de Sorte: representam a sorte e a audácia de um personagem, os pontos de sorte são gastos para aumentar a chance que um personagem tem em passar num teste.

Criação de personagens

Em Tormenta a criação de um personagem é algo bastante fácil de fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência e boa interpretação do seu personagem no futuro. Existem fatores relacionados com o background do personagem, seus anseios, seus temores, sua história e sua caracterização.

Em Tormenta a história do seu personagem vale muito mais do que seus pontos, pois atributos e perícias nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras.

Para a criação do seu personagem siga esses passos e você não terá problemas. Para ajudá-lo vamos criar 4 personagens que poderão ser usados por seus jogadores.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é um aventureiro que está apenas começando a se aventurar pelo mundo de Arton. Ele não leu o Guia dos Monstros, portanto não sabe da fraqueza dos Trolls quanto ao fogo.

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Orcs, Trolls e Liches, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los. Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Na verdade esse passo não depende do jogador e sim do mestre, é ele quem vai definir quando e onde se passará a campanha. É função do mestre fornecer todos os subsídios necessários, referentes ao cenário da aventura, para que o jogador possa criar seu personagem de acordo. O personagem por sua vez terá essas informações como parâmetros na hora de construir seu personagem.

Um narrador deve repreender e não autorizar um personagem cujo histórico se distancia do proposto para a aventura.

Passo 2: Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente.

Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida. Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso exemplo será de um grupo padrão, formado por um personagem de cada tipo possível, ou seja, um arcano, um combatente, um especialista e um sacerdote.

O primeiro personagem dos 4 que criaremos será Eruwen Galuveriel uma elfa membro da Academia Arcana.

Órfã, Eruwen foi adotada ainda quando criança por uma família de nobres de Valkaria cuja mãe era meio-elfa, durante a infância ela recebeu educação formal com as clérigas de Tanna-toh, na sua juventude foi encaminhada para a Grande Academia Arcana para tornar-se uma maga. Após a morte de seus pais e sua formatura na Academia, ela, de posse da herança da família, resolveu usar o dinheiro para financiar suas aventuras em busca de informações, itens, livros ou qualquer coisa que lembre a cultura élfica.

O segundo personagem será Ulfgar Barrend um anão guerreiro.

Nascido em Doherimm, numa família de mercadores-errantes, Ulfgar possuía faro para bons negócios, mas não a mesma paciência que seu pai, certa vez ao passarem por Malpetrim decidiu por ali ficar, alistou-se na milícia local para aprimorar sua capacidade de combate. Após seu período de alistamento e após ouvir as várias histórias sobre tesouros que sempre circularam nas tavernas da cidade, ele decidiu trabalhar como mercenário.

O terceiro personagem é Véndêr Class um halfling

ladrão.

Nascido em Hongari o ágil Véndêr sempre teve um espírito mais audacioso do que os outros halflings, seu país era pequeno para conter sua curiosidade sobre o mundo. Quando uma caravana de mercadores passou pela região, levaram sem que soubessem um pequeno clandestino. Durante a viagem ele sobreviveu roubando um pouco de comida por dia e escondendo-se das outras pessoas, quando foi descoberto e acusado de ladrão, já estava perto de Malpetrim, rumou para a cidade e lá continuou com seu meio de sobrevivência até tentar roubar o anão errado. Ulfgar ao descobrir o pequeno ladrão ao invés de arrancar-lhe a mão decidiu aceitá-lo como parceiro.

O quarto e último personagem é Ashram Bentovicks um humano Cavaleiro da Ordem da Luz.

Nascido de uma família de comerciantes emergentes, o pequeno burguês Ashram, quando atingiu a idade e após ter sido instruído nas maneiras da corte foi enviado para tornar-se Cavaleiro, era uma honra para a família, além de garantir que assim seus pais seriam ingressados na nobreza. Ashram aprendeu com empenho os caminhos da honra e da justiça. Ele sonhava o dia em que terminaria seu treinamento para casar-se com sua prometida, a filha de nobres amigos de seu pai. Porém quando voltou a Valkaria a elfa Eruwen, manifestou o desejo de não se casar e sim que sairia pelo mundo buscando resgatar a origem de sua raça, assim Ashram decidiu acompanhar sua amada para que pudesse garantir a sua segurança.

O grupo se reuniu quando Eruwen, acompanhada de Ashram, chegou em Malpetrim e precisava de ajuda para encontrar um local onde ela achava que poderia encontrar fragmentos de sua cultura, assim ela contrata o anão mercenário Ulfgar e seu parceiro o halfling Véndêr.

Passo 3: Características

Escolha todas as características de seu personagem e anote-as na ficha, nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão/kit, nível, altura, peso, idade, conduta, foco e pensamento).

As informações ficaram assim:

Eruwen, feminino, Valkaria, Membro da Academia Arcana, 1º nível, 1,65m, 56 Kg, 25 anos, Honrada, Introvertida, Divergente.

Ulfgar, masculino, Doherimm, Guerreiro, 1º nível, 1,30m, 80 Kg, 28 anos, Desonrada, Extrovertido, Linear.

Véndêr, masculino, Hongari, Ladrão, 1º nível, 0,60cm, 15Kg, 17 anos, Desonrada, Extrovertido, Divergente.

Ashram, masculino, Valkar, Cavaleiro de Khalmyr, 1º nível, 1,70m, 73Kg, 21 anos, Honrada, Introvertido, Linear.

Passo 3: Atributos

Em Tormenta a distribuição dos atributos é feita distribuindo-se 85 pontos pontos entre os 8 atributos básicos.

Como regra opcional, o narrador pode permitir que cada jogar role 3d6 nove vezes e elimine o menor resultado, distribuindo o restante entre os atributos.

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito **Valor Original**. A segunda coluna, **Modificadores** faz referência ao modificador de atributo que poderá ser consultado na tabela do capítulo Atributos. Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, **multiplique o valor do Atributo por QUATRO**.

Começaremos nossa distribuição respeitando a ordem original dos personagens, lembrando que os valores já levarão em consideração os modificadores raciais, ou seja, jogador, após distribuir os pontos de atributos, aplique o modificador racial caso haja algum.

O jogador de Eruwen decidiu distribuir seus pontos aumentando a sua INT, para garantir uma boa opção de recursos mágicos e reduziu seus atributos físicos, exceto a AGI, para não prejudicá-la na iniciativa, ficou da seguinte forma:

FOR 08	CON 09	DES 10	AGI 12
INT 15	PER11	WILL10	CAR 10

O jogador de Ulgar distribuiu os pontos de maneira a prevalecer os atributos essenciais de um guerreiro, FOR e CON favorecendo-se de seu bônus racial no atributo CON:

FOR 15	CON 15	DES 10	AGI 10
INT 09	PER 10	WILL10	CAR 07

O jogador do halfling Véndêr pediu ao narrador autorização para usar a regra opcional dos 3d6, ele rolou os atributos e conseguiu: 15, 14, 10, 04, 04, 06, 11, 14, 07. Apesar da regra opcional parecer vantajosa inicialmente, a aleatoriedade dos dados pode gerar resultados ruins que o jogador terá que utilizar devido a sua escolha, no caso de Vèndêr ele exclui o menor valor 04, e distribui os outros entre os atributos, ficando assim:

FOR 08 CON 09 DES 16 AGI 17
INT 14 PER 07 WILL 04 CAR 06

O jogador de Ashram, vendo a má sorte do jogador de Véndêr desiste da regra opcional e distribui seus pontos buscando um equilíbrio entre eles:

FOR 12 CON 11 DES 10 AGI 10
INT 10 PER 10 WILL 12 CAR 10

Passo 4: Vantagens raciais

Esta parte da criação é rápida, mas extremamente importante, é neste momento que o jogador deverá anotar as vantagens raciais de sua raça, desde modificadores de atributos, bônus em perícias, aprimoramentos ou qualquer outro benefício e em alguns casos desvantagens da raça. O jogador deverá anotar todos os benefícios de raça em seus respectivos campos e recomenda-se que ele identifique de alguma forma essas vantagens para evitar problemas no momento de contabilizar os valores da ficha.

Eruwen é uma elfa e recebe como vantagens raciais um bônus de +2 no atributo AGI e um redutor de -2 no atributo CON, ambos já incluídos em sua ficha no passo 3. Ela também recebe o aprimoramento sentidos aguçados referentes a visão e audição, bem como recebe a manobra de combate foco em arma, selecionando a cimitarra como arma a receber o bônus. Ela também sabe falar élfico e Valkar e recebe um bônus de +20% nas Perícias Falar Valkar e Falar Élfico.

Ulfgar é um anão e recebe como vantagens raciais um bônus de +2 em CON e m redutor de -2 em AGI, ambos já inclusos durante a distribuição dos pontos de aprimoramento. Ele também recebe gratuitamente os aprimoramentos infravisão, imunidade a venenos 1 e resistência a magia 1 e ainda recebem um bônus de +20% nas perícias Falar Valkar e Falar Anão.

Vèndêr é um halfling, e recebe como vantagens raciais um bônus de +2 de AGI e +2 de DES e uma penalidade de -2 em FOR e -2 em CON. Ainda recebe a manobra de combate foco em arma com qualquer arma de arremesso e um bônus de +5% nas perícias Salto, Alpinismo e Furtividade e um bônus de +20% nos idiomas Falar Valkar e Falar Halfling.

Ashram é um humano portanto não recebe nenhuma vantagem racial além de um bônus de +20% em Falar Valkar.

Passo 5: Profissão

Nesta etapa os jogadores irão escolher uma profissão para o seu personagem. Em Tormenta existem 4 profissões básicas: combatentes são personagens que escolheram o caminho da lâmina, sabem usar a maioria das armas e armaduras e tem as melhores capacidades e combate entre as 4 profissões.

Especialistas são personagens que trilharam o caminho da astúcia e da artimanha, possuem uma capacidade de combate limitada, com uma lista bem restrita de armas e armaduras, mas possuem conhecimentos e técnicas extremamente essenciais numa aventura.

Arcanos são personagens que escolheram o caminho da magia, suas capacidades de combate são ínfimas, possuem um poder bélico ridículo, mas compensam essa deficiência com um arsenal de magias poderosas.

Sacerdotes são os personagens que trilharam o caminho da fé, sua capacidade de combate não se compara com a dos combatentes, mas está acima da capacidade dos especialistas, possuem uma boa gama de opções entre armas e armaduras e ainda possuem os milagres que dão suporte a todos os membros do grupo.

A profissão define de forma genérica o perfil de cada personagem, o que determina realmente suas características, perícias e aprimoramentos dentre outros fatores é a escolha do kit.

O kit é uma especialização da profissão escolhida pelo personagem e reflete claramente suas reais capacidades. No capitulo de kits e profissões existe uma lista de kits, separados por profissão, para cada jogador escolher. Neste momento o jogador deverá escolher um kit para o seu personagem.

O kit nada mais é do que uma lista de aprimoramentos e perícias a disposição do jogador. Essas perícias e aprimoramentos servem para orientar o jogador a como desenvolver o perfil do seu personagem. Além de um conjunto de perícias e aprimoramentos o kit também concede uma habilidade especial pelo personagem pertencer a determinado kit.

Os kits possuem um custo em pontos de perícias e de aprimoramentos que deverão ser descontados do total que o jogador possui. Neste momento o jogador deverá calcular seu total de pontos de perícias, esse total pode ser obtido pela fórmula:

Pontos de perícias = 10 x Idade + 5 x INT

Neste momento o jogador apenas inclui na ficha as perícias e aprimoramentos recebidos pelo kit. Nos passos posteriores ele vai distribuir os valores restantes de pontos de perícia e aprimoramentos. O jogador deverá anotar os pontos de perícias ganhos por kit na coluna respectiva na ficha de personagem.

O jogador da elfa Eruwen escolheu como kit ser membro da academia arcana, esse kit concede ao personagem 5 pontos

de focus e 3 pontos de magia , os focus foram distribuídos em Luz 3 e Ar 2 e ainda concede 3 pontos de sorte. O preço do kit é de 2 pontos de aprimoramento e 210 pontos de perícia que deverão ser descontados do total do personagem. Os aprimoramentos concedidos pelo kit são Biblioteca mística 1 e Patrono e as perícias concedidas são:

Perícia	Atributo	kit	Outros
Falar Élfico*	15	0	20
Falar Valkar*	15	0	20
Foco em arma (cimitarra)*¹	0	0	25
Montaria	12	20	
Alquimia	15	30	
Ocultismo	15	20	
Rituais	15	30	
Teoria da magia	15	30	
Esquiva	12	20	
Criar cajado	0	25	
Ignorar componente	0	25	
Etiqueta – nobreza	10	20	
Ler/Escrever Valkar	15	20	
Diplomacia	10	20	
Investigação	11	20	
Usar Instrumento mágico	15	20	
Cajado	10	20/20	

* Perícias concedidas por vantagens raciais.

Eruwen possui INT 15 e 28 anos, aplicando a fórmula, chegamos ao total de 355 pontos de perícias. Como o kit de membro da academia arcana custa 210 pontos de perícias ela ainda fica com 145 pontos de perícias, (355 – 210 = 145), para distribuir nos próximos passos. Dos 5 pontos de aprimoramentos iniciais Eruwen gastou 2 pontos por ser elfo e 2 pontos pelo kit de membro da academia arcana restando apenas 1 ponto para gastar nos próximos passos.

O jogador de Ulfgar escolheu o kit de guerreiro que concede 5 pontos heróicos e 3 pontos de sorte. O preço do kit de guerreiro é de 1 ponto de aprimoramento e 205 pontos de perícias. O kit de guerreiro não concede nenhum ponto de aprimoramento e suas perícias são:

Perícia	Atributo	kit	Outros
Montaria	10	20	
Machado	10	30/30	
Martelo	10	20/20	
Briga	10	20/20	
Escudo	10	0/30	
Esquiva	10	30	
Alpinismo	10	20	
Natação	15	20	
Intimidação	10	20	
Sobrevivência-cavernas	09	20	
Ataque Giratório	0	50	
Falar Valkar*	09	0	20
Falar Anão*	09	0	20

* Perícias concedidas por vantagens raciais.

Ulfgar possui INT 09 e 25 anos o que lhe rende 295 pontos, pagando o preço do kit de 205 pontos ainda lhe restam 90 pontos para serem distribuídos posteriormente. Dos 5 pontos de aprimoramentos iniciais Ulfgar pagou 1 pelo kit de guerreiro e 2 para ser da raça dos anões, ficando com 3 pontos para distribuir posteriormente.

O jogador do halfling Véndêr escolheu o kit de ladrão, esse kit concede 3 pontos heróicos e 5 pontos de sorte. O preço do kit é de 1 ponto de aprimoramento e 235 pontos de perícias. O kit ainda concede o aprimoramento Inocência em nível 1 e as perícias do kit são:

Perícia	Atributo	kit	Outros
Montaria	17	20	
Avaliação de objetos	07	20	
Armadilhas	07	30	
Adaga	16	20/20	
Besta	16	20/0	
Escapismo	17	20	
Esquiva	17	20	
Alpinismo	17	20	5*
Salto	17	0	5*
Furtar	16	20	
Furtividade	17	30	5¹
Lábia	06	20	
Ataque Furtivo	0	25	
Manuseio de fechaduras	16	30	
Barganha	06	20	
Investigação	14	20	
Foco em arma – arremesso*¹	0	0	25
Falar Valkar*	07	0	20
Falar Halfling*	07	0	20

* Perícias concedidas por vantagens raciais.

Vèndêr possui 17 anos e INT 14 o que lhe rende 240 pontos de perícias e o kit de ladrão custa 235 pontos de perícias. Véndêr gastou 1 ponto de aprimoramento para possuir o kit e 1 ponto por ser halfling, portanto ele ainda tem 3 pontos de aprimoramentos para gastar nos passos futuros.

O jogador do humano Ashram escolheu para si o kit de Cavaleiro de Khalmyr, esse kit concede 5 pontos de fé e 3 pontos heróicos. O preço do kit é de 210 pontos de perícias e

3 pontos de aprimoramentos. O kit concede os aprimoramentos Coragem, Hierarquia Militar e Influência (Direito) e as perícias do kit são:

Perícia	**Atributo**	**kit**	**Outros**
Montaria	10	20	
Espada longa	10	30/30	
Martelo	10	20/20	
Direito	10	20	
Teologia (Khalmyr)	10	20	
Escudo	10	0/30	
Esquiva	10	20	
Etiqueta (clero)	10	20	
Ler/Escrever Valkar '	10	20	
Interrogatório	10	20	
Diplomacia	10	30	
Medicina	10	20	
Falar Valkar*	10	20	

* Perícias concedidas por vantagens raciais.

Ashram possui 21 anos e INT 10 e consegue como total 260 pontos de perícia descontando o preço do kit de 220 pontos, ainda lhe sobram 40 pontos de perícias para distribuir posteriormente. A raça humana não custa pontos de aprimoramento e o kit de Cavaleiro de Khlamyr custa 3 pontos de aprimoramento deixando Ashram com 2 pontos para gastar nos passos futuros.

Neste pontos todos os personagens já terão definido suas características, já terão distribuído seus atributos, escolhido e anotado na ficha as perícias e aprimoramentos dos kits. Estamos chegando no fim da criação de personagens, ainda faltam alguns passos que são extremamente rápidos e fáceis de concluir, esses passos são: anotar as habilidades dos kits, distribuir os pontos de aprimoramentos e de perícias restantes, escolher as magias iniciais, escolher os milagres iniciais, escolher o equipamento e definir o total de pontos de vida, pontos de magia, pontos heróicos, pontos de fé, pontos de sorte e organizar suas perícias de combate. Apesar de numerosos são passos rápidos e alguns nem chegam a atingir todos os personagens.

Passo 5: Habilidades de kit

Este passo é apenas uma complementação do passo anterior e está separado apenas por um critério de organização, o jogador não precisará consultar outras partes do livro para cumprir este passo, bastando apenas anotar na ficha no campo específico como funciona a sua habilidade recebida por ter escolhido determinado kit.

Eruwen por ter escolhido o kit de membro da academia arcana possui como habilidade a capacidade de, sempre que passar de nível e fazer testes para aprender magias, realizar os testes com um grau de dificuldade a menos, bem como consumirem apenas metade do tempo para pesquisar novas magias.

Ulfgar por ser um guerreiro pode escolher 04 manobras de combate que ele receberá gratuitamente quando atingir os níveis 3, 6, 9 e 12. As manobras que ele escolheu foram: nível 3: especialização (machados), nível 6: foco em arma (machado), níveis 9 e 12: Trespassar (que custa 50).

Véndêr por ser um ladino pode escolher 04 manobras de combate de uma lista específica e recebê-las quando atingir os níveis 3,6,9 e 12. As manobras escolhidas foram: nível 3: Saque Rápido, nível 6: Evasão, nível 9: Esquiva Sobrenatural e nível 12: Reflexos em combate.

Ashram por pertencer aos cavaleiros de Khalmyr pode gastar 1 ponto de fé para saber quando alguém está mentindo, gastar 2 pontos de fé para conceder as vantagens do aprimoramento Coragem aos seus aliados, e gastar 3 pontos de fé para receber um bônus de +10/+10 e +3 no dano sempre que lutar com criaturas malignas.

Passo 6: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. Cada jogador possui inicialmente 5 pontos de aprimoramento que ele pode usar para comprar os aprimoramentos da lista. Ressalta-se que algumas raças e todos os kits possuem um custo em pontos de aprimoramentos que deverão ser descontados desse total, os pontos restantes podem ser usados para comprar outros aprimoramentos da lista.

Eruwen é uma elfa, o custo para pertencer a esta raça é de 2 pontos; ela ainda é membro da academia arcana, o custo deste kit é de 2 pontos de aprimoramentos, restando a ela apenas um ponto para comprar algum aprimoramento. Seu pontos ficaram assim:

Aprimoramentos	**Custo**
Elfa* (*Sentidos aguçados – visão e audição)	2
Membro da Academia Arcana* (*Biblioteca Mística 1 e Patrono)	2
Classe Social (uma casa em Valkaria)	1

Ulfgar é um anão o custo por pertencer a esta raça é de 2 pontos; ele escolheu o kit de guerreiro que custa 1 ponto de

aprimoramento deixando-o com 2 pontos restantes. Seus aprimoramentos ficaram assim:

Aprimoramentos	Custo
Anão*	2
(*infravisão, imunidade à venenos 1, resistência a magia 1)	
Guerreiro	1
Resistência à dor	1
Saúde de ferro	1
Deficiente físico (caolho)	-1
Vontade de ferro	1

Véndêr é um halfling, o custo por pertencer a esta raça é de 1 ponto; ele ainda é um ladrão o que lhe custa 1 ponto de aprimoramento, sobrando 3 pontos de aprimoramentos. Seus pontos ficaram assim:

Aprimoramentos	Custo
Halfling	1
Ladrão*	1
(*inocência)	
Ambidestria	2
Rastro invisível (cidades)	1

Ashram é um humano e não precisa pagar pontos de aprimoramento por isso, seu kit, de Cavaleiro de Khalmyr custa 3 pontos de aprimoramento, restando-lhe 2 pontos. Seus pontos de aprimoramento ficaram assim:

Aprimoramentos	Custo
Humano	0
Cavaleiro de Khalmyr*	3
(*Coragem, Hierarquia Militar, Influência – Direito)	
Patrono (Templo de Khalmyr em Valkaria)	2

Passo 7: Perícias

Nesta etapa os personagens deverão escolher as perícias dos seus personagens. A maior parte do trabalho nesta etapa já terá sido feita devido a escolha do kit, cabendo ao jogador apenas distribuir os pontos de perícia que lhe sobrarem e então anotar o total de cada uma das perícias na coluna total na ficha do personagem. Os pontos distribuídos nesta etapa devem ser anotados na coluna gastos da ficha de personagem.

Eruwen ainda tem 145 pontos para distribuir e resolve gastá-los da seguinte forma:

Perícia	Atributo	kit	Gasto	Outros
Arremesso	10	0	20	
Cimitarra	10	0	20/20	5/5*
História – elfos	15	0	20	
Avaliação de objetos	15	0	20	
Furtividade	12	0	20	
Arqueologia	15	0	20	
Teologia-Glórienn	15	0	05	

Ulfgar ainda possui 90 pontos para distribuir e resolve distribuí-los da seguinte forma:

Perícia	Atributo	kit	Gasto
Armeiro – Armas Brancas	10	0	20
Armeiro – Armaduras e Escudos	10	0	20
Barganha	07	0	20
Combate desarmado	0	0	25
Avaliação de Objetos	10	0	05

Véndêr possui 05 pontos de perícias para gastar e resolve distribuí-los assim:

Perícia	Atributo	kit	Gasto
Acrobacias	17	0	05

Ashram ainda possui 40 pontos de perícias e decide gastá-los da seguinte forma:

Perícia	Atributo	kit	Gasto
Combate montado	0	0	25
Falar élfico	10	0	15

Passo 8: Magias

Esta etapa só é cumprida pelos personagens que possuem poderes mágicos, ou seja, que pertençam à profissão dos arcanos. Nesta etapa deve-se distribuir os pontos de focus (que no nosso caso já demos uma prévia de como vai ficar em etapas anteriores) e anotar na ficha as magias do personagem.

Eruwen possui 5 pontos de focus para distribuir, ela deseja poder usar magias de relâmpagos, para isso ela precisa ter os caminhos do Ar e da Luz e distribui seus pontos assim:

Entender	(0)	Ar	(2)
Criar	(0)	Luz	(3)
Controlar	(0)	Relâmpagos (Ar + Luz) 2	

As magias iniciais que Eruwen conhece pelo seu kit são: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Explosão, Força Mágica, Invocação Elemental, Invulnerabilidade, Proteção Mágica, Proteção

contra o Elemento, Transporte.

O kit de Membro da Academia Arcana ainda concede 2 rituais extras no primeiro nível, Eruwen escolhe esses rituais da lista contida no netbook Grimório:
Borrão e Invisibilidade.

Passo 9: Milagres

Esta etapa só é cumprida pelos personagens que possuem pontos de fé, ou seja, que pertençam à profissão dos sacerdotes. Nesta etapa deve-se escolher os milagres do personagem, cada personagem tem direito a 3 milagres da lista e recebem mais um milagre a cada nível que passarem.

Ashram possui 5 pontos de fé e escolhe pra si os seguinte milagres: Cura, Benção coletiva e Afastar mortos-vivos.

Passo 10: Equipamentos

Nesta etapa os personagens deverão comprar os seus equipamentos e anotá-los nos campos devidos da ficha. Cada personagem possui 4d6 X 100 T$ para comprar os equipamentos da lista, ressalta-se que deve ser anotado a quantidade de itens comprados, o valor dos itens e seu respectivo peso.

Cada jogador rolou os seus dados e chegou aos seguintes valores: Eruwen possui 1300 tibares, Ulfgar possui 1300 tibares, Véndêr possui 1400 tibares e Ashram possui 1200 tibares.

Eruwen_Tibares iniciais...1.300T$

Equipamentos	Qtde	Preço	Peso
Cimitarra curta	1	180	1,5
Cajado	1	50	1,0
Cantil	1	100	2,0
Ração	2	10	1,0
Grimório	1	150	1,5
Traje da corte	1	300	3,0
Fogo grego	2	400	1,0
mochila	1	20	1,0

Tibares finais...90 T$

Ulfgar_Tibares iniciais...1.300T$

Equipamentos	Qtde	Preço	Peso
Mochila	1	20	1,0
Machado de guerra	1	100	10,0
Colelte de Malha	1	750	15,0
Cantil	1	100	2,0
Rações	2	10	1,0
Traje de explorador	1	100	4,0

Tibares Finais..220T$

Véndêr_Tibares iniciais...1.400T$

Equipamentos	Qtde	Preço	Peso
Mochila	1	20	1,0
Cantil	1	100	2,0
Rações	2	10	1,0
Traje de explorador	1	100	4,0
Adaga	2	40	1,0
Aljava	1	30	1,5
Besta Leve	1	350	3,0
Corselete de couro	1	100	7,5
Flechas (20)	1	100	1,5
Arpéu	1	10	2,0
Corda de cânhamo (15m)	1	10	5,0
Instrumentos de ladrão	1	300	0,5

Tibares Finais...230T$

Ashram_Tibares iniciais..1.200T$

Equipamentos	Qtde	Preço	Peso
Traje de explorador	1	100	4,0
Espada longa	1	150	2,0
Colete de Malha	1	750	15,0
Escudo Grande	1	200	4,0

Tibares Finais..0 T$

Passo 11: PV´s, PM´s, PS, Fé, PH´s, IP e Iniciativa.

Agora é só uma questão de matemática. **Pontos de Vida** são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima, soma-se ainda o modificador de CON, seja ele positivo ou negativo.

Eruwen possui FOR 08 e CON 09, aplicando a conta temos 8+9/2 = 8,5 que arredondado pra cima temos 09 pontos de vida, como o modificador de com 09 é +0, ela não soma nem subtrai nenhum valor ficando com 09 pontos de vida.

Ulfgar possui FOR 15 e CON 15, aplicando a conta temos 12+15/2 = 15 e aplicando o modificador positivo de CON seus pontos de vida aumentam em +3, ou seja, o total de pontos de vida de Ulfgar é 18.

Véndêr possui FOR 08 e CON 09, aplicando a conta temos 8+9/2 = 8,5 que arredondado pra cima daria 09 pontos de vida, como o modificador de com 09 é +0, ele não soma nem subtrai nenhum valor ficando com 09 pontos de vida.

Ashram possui FOR 12 e CON 11, aplicando a conta temos 12+11/2 = 11,5 que arredondado pra cima dá 11 pontos de vida, como o modificador de CON de Ashram é +1 seus pontos de vida vão para 12.

Os pontos de magia só são atribuídos aos personagens da profissão arcano, por padrão todos os arcanos, independente do kit começam com 5 pontos de focus e 3 pontos e magia, eles somam seu modificador de INT ao total de pontos de magia iniciais.

Eruwen distribui seus pontos de focus entre os caminhos da Luz 3 e do Ar 2, ainda conseguindo executar os rituais do caminho sencundário Relâmpagos 2 (Ar +Luz). Seus pontos e magia iniciais são 3 + seu modificador de INT +3, ficando com um total de 6 pontos de magia.

Os pontos de sorte são distribuídos de acordo com o kit, lembrando que a profissão dos sacerdotes não recebe pontos de sorte. O valor dos pontos de sorte variam com a profissão escolhida e com o valor de CAR de cada personagem.

Eruwen por ser uma arcana começa com 3 pontos de sorte, seu CAR 10 não concede nenhum modificador a ser acrescido ou reduzido do valor inicial.

Ulfgar por ser um combatente começa com 3 pontos de sorte, seu CAR 07 impõe um redutor de -1, deixando-o apenas com 2 pontos de sorte.

Véndêr por ser um especialista começa com 5 pontos de sorte e seu CAR 06 implica num redutor de -2 deixando-o apenas com 3 pontos de sorte.

Ashram por ser um sacerdote não possui pontos de sorte e seu CAR 10 não implica em redutores.

Os pontos de fé só são atribuídos aos personagens da profissão sacerdote, por padrão todos os sacerdotes, independente do kit começam com 5 pontos de fé, eles somam seu modificador de WILL ao total de pontos de fé iniciais.

Ashram começa com 5 pontos de fé e soma seu modificador de WILL 12 (+2) a esse total ficando com 7 pontos de fé.

Os pontos heróicos são distribuídos de acordo com o kit, lembrando que a profissão dos arcanos não recebe pontos heróicos. O valor dos pontos de heróicos variam com a profissão escolhida e com o valor de WILL de cada personagem.

Eruwen não recebe pontos heróicos pois é uma arcana e seu modificador de Will 10 (+0) não aumenta esse valor.

Ulfgar por ser um combatente começa com 5 pontos heróicos e seu modificador de Will 10 (+0) não aumenta esse valor.

Véndêr por ser um especialista começa com 3 pontos heróicos mas seu modificador de Will 04 (-3) reduz esse valor a zero.

Ashram por ser um sacerdote começa com 3 pontos heróicos e seu modificador de Will 12 (+1) aumenta esse valor para 4.

O **Índice de Proteção (IP)** depende das armaduras e escudos que o Personagem estiver usando. Cada armadura ou escudo possui um IP e uma penalidade para iniciativa.

Eruwen não usa armaduras portanto seu IP é 0.

Ulfgar usa um colete de malha que possui IP 4 e implica num redutor de -4 na iniciativa.

Véndêr usa um corselete de couro que possui IP 1 e implica num redutor de -2 na iniciativa.

Ashram usa um colete de malha que possui IP 4 e implica num redutor de -4 na iniciativa e um escudo grande de metal que possui IP 8 e iniciativa -2.

A iniciativa é determinada pela soma do modificador de AGI, modificador de PER, penalidade de armadura e penalidade de escudo. Esse valor será o valor de iniciativa base e é anotado na ficha no campo respectivo. A esse valor ainda será somado o modificador de arma que o personagem estiver usando, mas isso será tratado no último passo, a seguir, agora deveremos apenas calcular a iniciativa base.

Eruwen possui AGI 12 (+1) e Per 11 (+0) e não usa nenhuma armadura ou escudo, sua iniciativa sera:
1+0+0+0 = +1

Ulfgar possui AGI 10 (+0) e PER 10(+0) e usa um colete de malha (-4), sua iniciativa será: +0+0-4+0 = -4.

Véndêr possui AGI 17 (+4) e PER 07 (-1) e usa um corselete de couro (-2), sua iniciativa será: +4-1-2+0 = +1

Ashram possui AGI 10 (+0) e PER 10 (+0) e usa um colete de malha (-4) e usa um escudo de metal pesado (-2), sua iniciativa será: +0+0-4-2= -6.

Passo 12: Perícias de combate

Chegamos finalmente a última etapa, basta agora cada jogador anotar o valor de crítico de suas perícias de

ataque com armas, anotar o dano de cada arma e seu respectivo modificador (FOR para armas brancas e DES para armas de longa distância) e o valor de iniciativa da arma somado ao valor de iniciativa base do jogador.

Toques Finais

Agora concluímos todos os passos necessários para a construção de um personagem, porém, todos os passos até agora fazem referência apenas à construção de personagens levando em consideração as regras do sistema.

Um personagem precisa sim estar fundamentado em regras, respeitando todos os seus limites, porém, há um outro lado do personagem a ser desenvolvido. Durante o desenvolvimento do seu histórico lidamos apenas com a origem e o passado do seu personagem. É importante que o jogador pense na atual situação de seu personagem e os motivos que o levaram a essa situação e desenvolver seus planos para o futuro.

Também é importante personalizar seu personagem além das regras e do passado dando ele uma personalidade. Uma boa parte da personalidade pode ser desenvolvida apenas com a escolha de sua conduta, pensamento e foco, porém, existem coisas que vão além de conceitos de honra ou forma de pensar, coisas como tiques nervosos, manias, gírias, etc...

Pense no seu personagem, sua origem, sua profissão, suas perícias e seus aprimoramentos essas escolhas vão interferir no vocabulário e na opinião do seu personagem, use esses fatores para personalizá-lo ainda mais.

Outro coisa interessante a se fazer é um desenho do seu personagem, mesmo aqueles que não sabem desenhar podem usar de programas disponíveis gratuitamente na internet para criarem um desenho de seus personagens, eu deixo duas sugestões:

O site Fábrica de Heróis:
http://fabricadeherois.blogspot.com/

O site do programa HeroMachine:
http://www.ugo.com/games/superhero-generator-heromachine-2-5

Atributos

Os atributos são elementos importantes quando chega o momento de colocar em números as noções mais básicas do personagem. Seja qual for o tipo de campanha, eles podem ser uma boa ferramenta para os mestres.

No Sistema Daemon, existem 8 atributos. Existem aqueles que regem o corpo da personagem: Força, Constituição, Destreza e Agilidade. Também há aqueles que regem a mente: Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Matematicamente, não há diferença entre eles, sendo iguais entre si. O que define cada um é o seu conceito e, conseqüentemente, vantagens de tê-los acima da média.

Quando o jogador for criar o personagem é importante ele já ter uma definição em termos de conceito sobre os atributos antes de transformá-los em números, assim o jogador poderá distribuí-los da maneira que eles representem o que foi imaginado pelo jogador para o personagem.

A tabela de atributos mostra os modificadores que deverão ser aplicados em cada um dos atributos, ela também possui uma escala de referência para o jogador, essa escala não é totalmente exata, é apenas uma referência genérica para ajudar os jogadores a construir seus personagens.

Um personagem terá 85 pontos pra distribuir entre os seus atributos durante a criação de personagem.

Regras e modificadores

Cada atributo tem dois valores: Base e Teste. O valor de base serve justamente para ser trabalhado, pois é geralmente pequeno e de fácil uso em operações.

O Valor de Teste sempre será quatro vezes maior que o de Base.

Nos testes de atributo, geralmente o Valor Base é multiplicada por um modificador de dificuldade. Quanto maior este, maior a facilidade de realizar uma ação em roleplay e de passar no teste em regras.

Um teste de atributo é feito diante as seguintes condições:

- Quando for necessário um teste de resistência de AGI caso seja um ataque em área que possa ser desviado;
- de WILL caso seja um ataque de natureza mental;
- ou CON caso seja um ataque que coloque em prova a condição física do PC.

- Quando um teste não caracterizar uma perícia.

- Quando o narrador considerar necessário.

Força (FOR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um monge magrinho pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um bárbaro musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes).

Acrescente o modificador de FOR ao dano causado com armas de combate corpo-a-corpo.

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma aparência musculosa. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida, quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Acrescente o modificador de CON ao total de pontos de vida recebidos pelo personagem a cada nível.

Destreza (DES)

A Destreza é capacidade de utilizar com maestria os movimentos mais sutis e delicados que exigem precisão acima de tudo. A capacidade de mover uma espada, pegar flechas em pleno ar, cuspir numa mosca em pleno vôo ou escrever com os pés são uns exemplos do que se pode fazer com esse atributo.

Sua “irmã”, a Agilidade já envolve alguns conceitos bastante iguais, porém opostos. Ela rege os movimentos que não exigem tanto a precisão, apesar dela ainda ser importante. A DES altera o dano causado com armas de combate à distância do personagem.

Acrescente +1 ao dano causado com armas de combate à distância para cada +1 de bônus nesse atributo.

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques. É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Além de definir a iniciativa de cada personagem a AGI também define o quanto cada personagem pode se mover num turno, em termos de regras a cada turno cada personagem pode se mover AGI metros e ainda executar uma ação, ou o dobro disso caso o jogador

decida desistir de sua ação, ainda há a opção de a partir de um sucesso num teste de CON o personagem se movimentar o triplo do valor de sua AGI ainda abdicando de sua ação.

Acrescente o modificador de AGI ao total de iniciativa do personagem.

Inteligência (INT)

A Inteligência rege a capacidade de ver o mundo e entendê-lo. Resolver enigmas, estudar as ciências, ver os padrões imperceptíveis, imaginar respostas ou teorias do que acontece ao seu redor e traçar linhas de pensamento que cheguem a um resultado desejável.

Estes são alguns exemplos que um indivíduo com alta INT pode conseguir de maneira mais rápida que o normal. Ele se torna cada vez mais lógico, ou seja, ele consegue impor a lógica ao mundo que seus sentidos trazem a ele com maior eficiência e desempenho.

Acrescente o modificador de INT ao total de pontos de magia ganhos a cada nível.

Acrescente 5 X o modificador de INT ao total de pontos de perícia ganhos pelo personagem cada vez que ele passar de nível.

Força de Vontade (WILL)

Enquanto a INT define a capacidade de abstração e velocidade do pensamento, a WILL define sua intensidade, sua força, assim como a perseverança da mente em não desistir dele, caso seja confrontado, seja na forma de habilidades de controle mental, seja num simples debate.

Quanto maior a WILL melhor deverá ser o argumento para que a idéia seja rejeitada pelo dono da mesma, mas isto não significa que ele se tornará uma "mente fechada", isto é uma característica da personalidade, distinta do atributo. De fato, as piores mentes fechadas são de pessoas com alta WILL, mas ele apenas não irá ser facilmente convencido do contrário de seu pensamento com tanta facilidade.

A WILL também representa a vontade de viver e resistir as dificuldades que os personagens passam, portanto estão diretamente ligadas à definição de pontos heróicos e por isso aumentam a quantidade de pontos heróicos de um personagem.
Acrescente o modificador de WILL ao total de pontos de fé que um sacerdote recebe a cada nível.

Acrescente o modificador de WILL à quantidade de pontos heróicos que um personagem recebe a cada nível.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma define também se o personagem será bonito ou feio, porém além da beleza exterior o CAR também define a simpatia de cada personagem, enquanto a beleza do corpo também é influenciada pela CON, esta simpatia citada é definida apenas pelo CAR, um personagem com uma alta CON poderá ser belo, mas com baixo CAR com certeza será uma pessoa insuportável e sem amigos.

Acrescente o modificador de CAR ao total de pontos de sorte que um personagem recebe a cada nível.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Como a PER também representa a capacidade de receber ameaças ela também altera a iniciativa.

Acrescente o modificador de PER ao total de iniciativa de um personagem.

Dados	Atributo	Modificador	Carregar (Kg)	Velocidade (m/s)
1D	1 – 2	-4	15	1,5
	3 – 4	-3	20	2,0
	5 – 6	-2	25	2,5
2D	7 – 8	-1	30	3,0
	9 – 10	+0	35	4,0
	11	+1	40	5,0
	12	+1	45	6,0
3D	13	+2	50	7,0
	14	+2	55	8,0
	15	+3	60	9,0
	16	+3	70	10,0
	17	+4	80	11,0
	18	+4	90	12,0
4D	19	+5	100	13,0
	20	+5	110	14,0
	21	+6	125	16,0
	22	+6	140	18,0
	23	+7	160	20,0
	24	+7	180	22,0
5D	25	+8	200	25,0
	26	+8	225	28,0
	27	+9	250	31,0
	28	+9	280	34,0
	29	+10	310	38,0
	30	+10	355	42,0
6D	31	+11	400	46,0
	32	+11	450	50,0
	33	+12	500	55,0
	34	+12	560	60,0
	35	+13	630	65,0
	36	+13	710	70,0
7D	37	+14	800	75,0
	38	+14	1000	80,0
	39	+15	1100	85,0
	40	+15	1250	90,0
	41	+16	1400	95,0
	42	+16	1600	100,0
8D	43	+17	1800	110,0
	44	+17	2000	120,0
	45	+18	2200	130,0
	46	+18	2500	140,0
	47	+19	2800	150,0
	48	+19	3200	160,0
9D	49	+20	3600	170,0
	50	+20	4000	180,0
	51	+21	5000	190,0
	52	+21	5600	200,0
	53	+22	6400	210,0
	54	+22	7200	220,0
10D	55	+23	8000	230,0
	56	+23	8800	240,0
	57	+24	9600	250,0
	58	+24	10400	260,0
	59	+25	11200	270,0
	60	+25	12000	280,0

As florestas élficas abrigam os lares dos elfos e seus aliados, não se encontram muitos anões ou meio-orcs vivendo nesses locais. Por outro lado, os elfos, humanos, halflings e meio-orcs são difíceis de serem encontrados nas fortalezas subterrâneas dos anões.

Embora existam raças inumanas (anões, elfos, fadas, meio-elfos, meio-orcs e halflings) vivendo nas grandes cidades, atraídos pela possibilidade de enriquecer e acumular poder, a maior parte dos habitantes desses lugares é humana.

É possível interpretar personagens de qualquer raça e kit, mas algumas raças são mais eficientes quando seguem determinadas carreiras.

Os halflings, por exemplo, podem se tornar guerreiros, mas sua baixa estatura e suas habilidades especiais lhes possibilitam se transformar em ladinos muito competentes.

A raça do personagem oferece várias sugestões sobre o tipo de indivíduo que ele é, suas opiniões acerca das outras raças e suas motivações. Entretanto, lembre-se que as descrições das raças se aplicam à maioria dos integrantes daquela espécie. Em todas as raças, existem indivíduos diferentes da massa e o seu personagem pode ser um deles.

Uma das primeiras coisas que um jogador terá que fazer é escolher qual será a raça do seu personagem, pois isso determinará muito de sua história, seus costumes e sua cultura, bem como a forma que seu personagem encara o mundo. Arton possui uma variedade imensa de raças para se escolher como personagens, cada uma tem suas características peculiares, suas habilidades e seus problemas.

A seguir será fornecida uma lista de raças que o jogador poderá escolher, cada raça tem um custo específico em pontos de aprimoramentos, que devem ser debitados do total de 5 pontos iniciais disponíveis para o jogador. Tentamos manter um equilíbrio e baixar ao máximo o custo em pontos de aprimoramento, para isso usamos a regra do 2/3 do valor original e tentamos enxugar algumas habilidades raciais.

É muito importante que o jogador mantenha sua atenção voltada muito mais para a cultura da raça do que para as vantagens que a raça possui. Não adianta um jogador que gosta de interpretar personagens beberrões e brigões tentar colocar essas características num elfo, fica incoerente com os traços culturais da raça, seria mais verossímil se esse jogador tentasse interpretar um anão ou um meio-orc ou até mesmo um humano.

É claro que conforme já foi dito anteriormente as características descritas para cada raça se enquadram apenas nos indivíduos mais comuns desta raça e espera-se que o jogador abandone os estereótipos e crie personagens diferentes, mas, o jogador deverá saber separar eficientemente que mudanças se enquadram como uma variação dos traços da raça e o que foge completamente daquilo que poderia ser considerado como parte das características daquela raça.

Humanos

Custo: 0 pontos
Idade Inicial: 15 +1d6
Atributos: Sem alteração
Vantagens: humanos recebem 20% de bônus na perícia Falar Valkar.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas Básicos: Valkar

Os humanos são a raça básica de Arton, são semelhantes aos humanos do mundo real possuindo a mesma variedade de traços raciais.

Os humanos possuem em média 1,60m a 1,80m de altura e pesam entre 80Kg a 60Kg, o tipo humano mais comum é o branco originário de Lamnor, representantes da raça negra são originários de tribos bárbaras do período anterior à colonização do continente e ainda temos os representantes da raça amarela oriundos de Tamu-Ra, ainda existem outros tipos de humanos com diferentes traços mas em quantidade menor.

Os humanos da raça negra já povoam o continente artoniano formando tribos bárbaras, geralmente separatistas que guerreavam entre si por território e caça. A civilização surge com a migração dos humanos do continente de de Lamnor para o continente que hoje é chamado de Arton.

A migração e estabilização dos humanos como povo governante de Arton foi possível graças a benção da deusa que os criou, Valkaria, que alimentou o instinto de ambição até que eles encontrassem uma estátua gigantesca de sua deusa onde formariam a primeira cidade do continente, hoje a capital do Reinado.

Os humanos são a raça com maior variedade de hábitos e costumes, geralmente, esses hábitos desenvolvem-se e diferenciam-se entre as diferentes concentrações de humanos, sendo assim, seus hábitos variam e acordo com a região de origem.
Os humanos relacionam-se particularmente bem com os anões, a ambição humana torna-os excelentes fregueses da arte anã da metalurgia, construção e da obtenção de gemas preciosas que extraem de suas cavernas e vendem aos humanos.

Com os elfos a relação pode variar, oficialmente, os reinos humanos romperam com a nação élfica desde a infinita guerra e até hoje alguns rixas se fazem presentes, geralmente quando algum elfo orgulhoso sente-se ofendido pela postura aparentemente de superioridade de algum humano, já com meio-elfos e meio-orcs os humanos se relacionam muito bem sendo a raça que melhor aceita o contato com os mestiços, geralmente integrando-os em sua sociedade.

A relação dos humanos com os halflings também é pacífica pois este povo vende muitas manufaturas e especiarias que agradam o gosto humano.

Humanos apresentam problemas com centauros, elfos do céu, elfos do mar e trogloditas pois estas raças tendem a ser isolacionistas e desconfiadas.

Longe do reino de Porsthmouth a relação dos humanos com os sprites é de curiosidade e desconfiança.

Com os elfos negros os humanos possuem uma rixa muito maior do que com os elfos devido a arrogância e prepotência desta raça.

O maior problema dos humanos com outras raças é a raça dos minotauros pois seu reino adota o escravagismo como regime e geralmente são os humanos, devido a numerosidade da raça, que compõem seus escravos, há até mesmo uma ameaça de guerra entre essas duas raças.

Até determinado período da história a maior divindade adorada pelos humanos era Valkaria a deusa ambição e criadora dos humanos, porém, hoje, o culto a Khalmyr e outros deuses tem crescido vertiginosamente.

Como uma raça versátil, os humanos geralmente adotam divindades de acordo com sua profissão ou kit.

Devido a sua versatilidade os humanos podem adotar praticamente qualquer tipo de profissão, desde combatentes a sacerdotes, o humano pode se encaixar em qualquer perfil, a única atenção que o jogador deve dar é aos pré-requisitos de cada um dos kits da respectiva profissão.

Anões

Custo: 2 pontos
Idade Inicial: 20+2d6
Atributos: +2 CON; -2 AGI
Vantagens: anões recebem gratuitamente os aprimoramentos infravisão, imunidade à veneno e resistência a magia, ambos em nível 1, anões também recebem 20% na perícia Falar Anão e na perícia Falar Valkar.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas Básicos: Valkar e Anão.

Os anões são mais baixos que os humanos, não ultrapassando 1,40m, porém, possuem os ombros e braços bem mais largos que os humanos e são muito mais robustos e resistentes pesando entre 60Kg a 80Kg, a maioria dos anões cultiva uma espessa barda da qual se orgulham muito, até mesmo algumas mulheres anãs também as cultivam.

Os anões são extremamente vigorosos e resistentes possuindo uma alta resistência à venenos, além disso eles podem enxergar no escuro, porém eles passam a enxergar apenas o calor dos corpos vendo tudo como tons de vermelho, azul ou preto.

A magia também tem seu efeito reduzido sobre os anões pois essa raça demonstra uma resistência natural a energia mágica que permeia o mundo de Arton.

Os Anões foram criados por Tenebra em comunhão com Khalmyr, conta-se nas escrituras anãs que houve um tempo em que os anões eram tão comuns na superfície de Arton como as outras raças.

Porém, foi revelado aos anões a visão de uma catástrofe futura terrível que fez com que os patriarcas do povo anão enviassem mensagens a todos os anões que estavam na superfície avisando-os do perigo e decretando o recolhimento de toda a raça nas profundezas das cavernas, esses eventos aconteceram antes mesmo da colonização do continente pelos humanos.

Após a fundação de Valkaria uma comissão diplomática comandada pelo Rei Rodir Hammerhead II, veio a Valkaria assinar um tratado de cooperação entre humanos e anões, esse tratado ficou conhecido como Tratado da Espada e da Forja.

A sociedade anã é patriarcal com os anões assumindo papéis no governo ou como militares e sacerdotais e cabendo às anãs outra funções. Apesar de ser uma sociedade patriarcal a mulher anã é muito respeitada e exerce suas atividades com orgulho e nenhum anão ousa desafiar a autoridade de uma mulher quando trata-se de sua área e atuação. Anões gostam da arte de forjar metais, da alvenaria e de cerveja, sendo exímios produtores destas 3 atividades.

Fora de aventuras os anões gostam de roupas leves e simples, mas numa situação que exija o mínimo de elegância eles usam roupas cerimoniais belíssimas normalmente incrustadas com as gemas que adquirem da exploração das cavernas.

Os anões se dão muito bem com os humanos, halflings, meio-elfos, meio-orcs e trogloditas, para os anões estas raças são todas diferentes demais dos anões, porém, amistosas.

Com os elfos, os anões apresentam as mesmas rixas que os humanos, a raça anão também negou-se a ajudar o povo élfico na infinita guerra e os elfos guardam ressentimento desta atitude.

Com todas as outras raças os anões possuem muito pouco contato para terem relações de animosidade entre si, esse fator dependendo mais da posição de cada membro individual da raça.

Os anões adoram em sua maioria Tenebra e Khlamyr, em tempos antigos o culto a mãe-noite era o maior do Reino de Doherimm porém, após a ação do deus Khalmyr de confiar a esta raça a guarda de sua espada, o culto ao deus da justiça tem aumentado e hoje sobrepõem-se ao da mãe-noite que parece não ter gostado de perder a devoção de seus filhos.

Os anões adotam como profissão ou a linha dos combatentes ou o sacerdócio, pois sua resistência natural à magia dificulta seu desenvolvimento mágico e sua robustez e sua personalidade introspectiva impede o desenvolvimento como especialista.

Elfos

Custo: 2 pontos
Idade Inicial: 15+3d6
Atributos: +2 DES; -2 CON
Vantagens: os elfos recebem gratuitamente os aprimoramentos sentidos aguçados relativos a visão e a audição, além disso eles recebem também gratuitamente a manobra de combate foco em arma sendo aplicada a **uma e apenas uma** das seguintes armas: Espada Longa, Cimitarra ou Arco. Os elfos também recebem 20% nas perícias Falar Élfico e Falar Valkar.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas: Valkar e Élfico.

Em Arton existe duas raças de elfos, ambas possuem orelhas pontiagudas, olhos amendoados, cabelos de cores diferentes e são mais delgados e esguios que os humanos, porém, os elfos do norte são mais altos que os humanos com altura variando entre 1,60m e 2,10m de altura, já os elfos do sul são mais baixos com altura entre 1,50m a 1,70m.

Além disso o elfo artoniano tem um traço especial, eles apresentam detalhes diferentes como caudas, patas dentre outras peculiaridades.

Os elfos possuem os sentidos extremamente aguçados podendo perceber ameaças muito antes das outras raças além disso os elfos são tradicionalistas ao extremo até mesmo com o uso de armas e essa tradição se apresenta numa maior habilidade em lidar com as armas tradicionais desta raça: a espada longa, a cimitarra e o arco.

Os elfos são filhos da deusa Glórienn, outrora uma nação antiga e poderosa a situação em que se encontram hoje é de descaso e humilhação. Após a colonização do continente artoniano pelos humanos, os orcs e outras raças goblinóides se expandiram por Arton-sul e essa expansão desenfreada passou a ameaçar outras civilizações antigas deste continente, apesar dos humanos terem oferecido ajuda os elfos em sua arrogância aristocrática não aceitou ajuda, então os humanos e outras raças assinaram um pacto de não intervenção nos assuntos élficos.

Para azar deste povo a ascensão de um líder goblinóide conhecido como a foice de Ragnar trouxe união e ordem para as raças goblinóides e demais raças selvagens do continente formando assim um exército poderoso que através de anos de cerco, invadiu e tomou a capital élfica. Assim os sobreviventes foram obrigados a fugir e migrar para o norte, misturando-se entre as demais raças.

Quando foram obrigados a fugir do continente tomado pelo exército goblinóide os elfos não deixaram pra trás apenas suas casas e tesouros, a maior perda que os elfos tiveram além da morte de seus semelhantes foi a extinção quase completa de sua cultura.

De uma tradição antiga e rica os elfos possuem hoje apenas lembranças que tem desaparecido diariamente com a morte dos mais velhos e corre o risco de extinguir-se completamente, pois o fato de não terem um reino ou comunidade impede que os mais velhos transmitam aos mais jovens suas tradições e costumes e esses jovens elfos cada vez mais adaptam-se a uma miscigenação cultural oriunda da proximidade de outras raças.

O que os elfos possuem como tradução são os hábitos e costumes naturalistas, à predileção por comida boa e saudável, o amor à arte e a poesia ainda existe mais hoje as canções resumem-se a baladas melancólicas que narram a desgraça atual de sua raça.

Os elfos tem boas relações com os elfos do céu, elfos do mar, halflings, sprites e centauros pois com cada uma dessas raças encontram algum ponto em comum em seu modo de vida, seja o epicurismo halfling, o isolacionismo dos centauros, a aptidão pela magia dos sprites ou o estreito grau de parentesco com seus primos elfos do mar e do céu.

Com os humanos e anões eles possuem uma rixa ainda oriunda dos tempos da infinita guerra. Eles tratam os mestiços, meio-elfos, meio-orcs e meio-dragões com desdém por não pertencerem a uma raça pura. Os elfos são inimigos mortais dos elfos negros devido a negação desta raça à adoração deusa Glórienn considerando-os traidores da raça. Elfos possuem pouco contato com trogloditas e minotauros, mas ultimamente muitos elfos tem se tornados escravos do reino de Tapista.

Antes da infinita guerra os elfos adoravam exclusivamente Glórienn sua deusa criadora, após essa guerra muitos elfos diminuíram sua devoção e começaram a prestar adoração à Wynna ou a Allihhanna.

Como profissão os elfos são relativamente versáteis podendo adotar qualquer profissão, porém, tem certas caminhos mais prováveis de serem seguidos, no caso de um elfo combatente ele provavelmente será um arqueiro, se for um especialista provavelmente será um ranger, se for um arcano provavelmente será feiticeiro ou mago e se for um sacerdote provavelmente será um devoto de Allihhanna, Wynna ou Glórien.

Meio-elfos

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 15+2d6
Atributos: sem modificadores
Vantagens: meio-elfos recebem gratuitamente o aprimoramento sentidos aguçados relativos a audição e a visão. Meio-elfos recebem 20% em Falar Valkar **ou** Falar élfico.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas: Valkar ou élfico

Elfos e humanos são muito parecidos fisicamente e os meio-elfos são o meio termo dessa união. Eles tem mais massa muscular do que os elfos e também herdaram desta raça os mesmos sentidos aguçados, suas orelhas podem ser levemente pontiagudas ou semelahante a dos humanos.

Seu tom de pele pode variar do escuro (caso um dos seus pais seja um humano negro) até o claro albino, passando por todos os tons de pele intermediários, mas os meio-elfos tendem a ser mais claros. Meio-elfas de pais ou mães tamurianos são considerados de beleza exótica.

Os meio-elfos não foram criados por nenhum deus, eles surgiram em Arton após a derrota dos elfos na infinita guerra e sua migração forçada para o continente artoniano.

A falta de um reino, a perda de sua cultura e a extinção do instinto de comunidade que assolaram os elfos, fez com que a aproximação de alguns membros dessa raça com os humanos fossem mais rápidas e sem os tabus de pureza étnica dos antigos senhores élficos muitos membros dessa raça começaram a desenvolver relacionamentos com os humanos, devido à semelhança destas duas raças a união entre um humano e um elfo é capaz de gerar a vida, foi assim, que surgiram em Arton os meio-elfos.

Os meio-elfos estão numa condição delicada em Arton, eles não possuem um reino um ou poder centralizado como os humanos e nem tem o poder da tradição que ainda mantém os elfos, portanto, devido a sua mestiçagem não possuem uma cultura e hábitos próprios, sempre adotando os hábitos e costumes da população onde estão inseridos.

Seu maior problema é o preconceito, os elfos naturalmente os tratam com preconceito considerando-os impuros e muitas vezes não permitindo que um meio-elfo pertença a uma comuidade élfica. Apesar dos humanos não terem o mesmo preconceito acirrado permitindo que os meio-elfos integrem-se em suas comunidades, essa integração é parcial, pois, dificilmente será encontrado um meio-elfo em posições de destaque como comandantes militares, governantes ou diplomatas, a ausência dos meio-elfos nestas castas sociais não é por falta de talento da raça e sim proposital, uma espécie de sabotagem humana para manter a raça como minoria política e social.

Apesar da atitude de sabotagem humana os meio-elfos se dão muito bem com os humanos, bem como com as outras raças mestiças, os meio-orcs e meio-dragões, sua proximidade com a raça élfica também os permite ter boas relações com os centauros, sprites e halfings.

Os anões apesar de terem uma rixa desenfreada com a raça élfica tem uma paciência maior ao lidar com os meio-elfos, mas, sempre que há uma briga entre eles os anões acusaram a culpa como sendo da metade élfica deste povo.

Com os elfos a relação é um pouco mais delicada pois um meio-elfo deve esperar o desdém dos puros, a mesma coisa não acontece com seus primos elfos do mar e do céu que tratam os meio-elfos da mesma forma como tratam os elfos.

O maior problema dos meio-elfos é com os minotauros e trogliditas, os primeiros viram nos meio-elfos uma meio de conseguirem escravos sem que um poder político, como um reino, reclame da atitude, mesmo furiosos com a propagação da mão escravagista sobre os meio-elfos, esta raça não tem poder para reclamar da atitude táurica.

Já com os segundos, os trogloditas, o problema vêm do mesmo fator, trogloditas comem carne, porém atacar comunidades humanos, élficas ou anãs é pedir por uma investida da raça como resposta, o mesmo não ocorre com os meio-elfos que não possuem comunidades para protegerem-se destes predadores.

Por não terem um deus criador, muitos meio-elfos seguem o ateísmo, não devotando sua adoração à nenhum deus, aqueles que o fazem escolhem geralmente o deus mais adorado da região onde vivem sendo livres para escolher a quem vão dedicar a sua fé.

Os meio-elfos herdaram dos humanos a sua versatilidade profissional podendo escolher qualquer profissão, geralmente suas escolhas são de profissões que lhes permitam viajar, pois sem ter um lar próprios muito meio-elfos preferem não montar residência, tornando-se nômades.

Meio-Orc

Custo: 0 pontos
Idade Inicial: 15 + 1d6
Atributos: + 4 FOR; -2 INT, -2 CAR
Vantagens: meio-orcs recebem gratuitamente o aprimoramento infravisão. Meio-orcs recebem 20% na perícia Falar Orc **ou** Falar Valkar
Desvantagens: nenhuma
Idiomas: Valkar **ou** Orc.

Meio-orcs são uma mistura de humanos e meio-orcs, eles são mais altos e mais robustos que os humanos tendo de 1,80m a 2,50m de altura e pesando de 80Kg 120kg, além de musculosos os meio-orcs apresentam uma pele variando do verde ao cinza, seu maxilar é mais desenvolvido e possuem os caninos mais avantajados geralmente ficando do lado de fora da boca e também possuem um focinho e olhos avermelhados.

Meio-orcs herdaram da raça orc a habilidade de enxergar no escuro, essa visão funciona exatamente como a visão no escuro dos anões.

Os meio-orcs também surgiram em Arton como uma mistura da raça humana com a raça dos orcs, porém, diferentemente dos meio-elfos que surgiram da união pacífica entre humanos e elfos, os meio-orcs nasceram do costume dos orcs de estuprarem as mulheres dos povos que derrotam em suas investidas.

Foi durante o período da migração humana e do posterior avanço do exército goblinóide que a raça dos meio-orcs surgiu. Quando estupram fêmeas de qualquer raça os orcs não geram descendentes ,apesar das fêmeas estupradas gerarem um feto ele nunca chega a nascer, elas morrem lenta e dolorosamente durante a gestação, porém, as humanas estupradas apesar de sentirem a mesma dor, geram um filho com traços meio-humano e meio-orc.

Durante muito tempo a existência dos meio-orcs se restringia ao continente de Lamnor e o exército goblinóide os integrou em suas fileiras, porém, o avanço do exército em território artoniano e a atrocidade dos seus atos têm feito surgir cada vez mais membros desta raça em Arton.

Assim como os meio-elfos, meio-orcs não possuem um reino ou civilização próprios e também estão condenados a absorverem como cultura a cultura de outros povos, geralmente humanos ou orcs.

Se forem criados pelos orcs os meio-orcs terão o mesmo instinto selvagem e destruidor dos orcs, gostaram da caça e desenvolverão o hábito de comer carne humana e de outras raças semi-humanas, terão por predileção hábitos que desenvolvam a força e a selvageria.
Se forem criados por humanos os meio-orcs serão um pouco mais racionais, mas também estarão condenados a viverem como párias da sociedade, muitas vezes mendigando ou assumindo uma função menor na organização hierárquica, sempre trabalhando com atividades que envolvam o uso da força.

Os meio-orcs relacionam-se bem unicamente com a raça dos trogloditas e dos meio-dragões por estas serem as raças com traços tão bestiais quanto os seus.

Eles tem muito receio ao lidar com humanos e anões devido a inimizade destas raças com os povo orc, geralmente esse receio se desenvolve mais pelas atitudes de humanos e anões contra meio-orcs do que dos membros desta raça para com eles.

Com os elfos a relação é um pouco complicada, sendo a amizade um elo pouco provável a se desenvolver entre membros esta raça, sendo o respeito, muitas vezes adquiridos apenas pelo medo e intimidação, a única coisa a possivelmente unir membros destas duas raças, o mesmo vale para os elfos do céu e do mar.

Com os meio-elfos, halflings, sprites, minotauros e centauros a relação é neutra o suficiente para que cada meio-orc possa mostrar o seu valor pessoal a membros destas raças. Com os elfos negros a relação é conturbada pois os elfos negros odeiam os meio-orcs tanto quanto odeiam os orcs.

Meio-orcs são livres para escolher qualquer religião e geralmente seguem os ensinamentos do deus que mais se aproximar do povo dominante das sociedades onde os meio-orcs estão inseridos, se for uma sociedade goblinóide sua devoção será a Ragnarr agora se for numa comunidade humana sua devoção poderá ser a qualquer deus, geralmente optando por Megallokk.

Meio-orcs são párias em qualquer sociedade em que vivam e a carreira de aventureiro geralmente é o caminho mais comum a ser seguido, dentre as opções meio-orcs geralmente escolhem por tornarem-se combatentes devido a sua força descomunal e o talento natural para a destruição, dentro dessa escolha eles geralmente preferem tornarem-se bárbaros pois este kit não exige a disciplina, que os meio-orcs não possuem, como os outros kits.

Halfling

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 15 + 1d6
Atributos: +2 DES; +2 AGI; -2 FOR; -2 CON
Vantagens: haflings são criaturas pequenas e estão sujeitas às regras para personagens de tamanho pequeno de acordo com o capítulo de regras, além disso eles recebem a manobra de combate foco em arma com qualquer arma de arremesso, além disso por seus traços raciais eles recebem +5% nas perícias Salto, Alpinismo e Furtividade. Halfings recebem 20% nos idiomas Halfling e Valkar.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas: Halfling e Valkar

Halflings são criaturas pequenas geralmente não ultrapassando os 90cm de altura e tendo e pesando no máximo 20 Kg, eles possuem orelhas levemente e alguns possuem pêlos nos pés e alguns possuem barbas e costeletas mas o uso de bigodes é muito raro, sua pele é geralmente rosada e seu corpo é esguio, seus olhos e cabelos geralmente são escuros.

Halflings são criaturas pequeninas e beneficiam-se do seu tamanho sempre que estão em combate com seres de tamanho maior que o seu, além disso eles possuem um dom natural para a escalada, para andar sorrateiramente e para saltar obstáculos.

Halflings ainda são peritos no arremesso de objetos, inclusive armas e suas habilidades são inigualáveis neste quesito.

Os Halflings foram criados pelo deus Hynninn, porém, não se sabe realmente quando eles foram criados quando os humanos migraram para Arton não entraram em contato imediato com este povo, porém , após a expansão humana sobre o continente os humanos encontraram na ponta de uma península conhecida como Lança de Hynnin um reino já composto e organizado por este povo, sendo a tecnologia halfling muitas vezes mais avançada que a dos humanos, onde eles possuem até mesmo um sistema de esgoto que leva os dejetos para câmaras onde existem vermes da carniça que se alimentam dos restos halflings.

Apesar de possuírem um reino antigo e bem organizado os halflings têm pouquíssimo poder político e inflência, pois, sempre procuraram manter-se longe dos assuntos dos "altos".

Existem três coisas que os halflings valorizam mais do que tudo no mundo: conforto, uma boa comida e um bom fumo. Halflings são trabalhadores e pacíficos podendo levar uma vida inteira recheada do conforto e paz que seu país lhe oferece. Eles gostam de boa comida e favorecessem alimentos naturais, são bons produtores de vinho e destacam-se na produção de fumo, principal produto exportado por essa raça para outros reinos. Além disso halflings são apreciadores de boa música e de outras formas de arte, gostam de preencher seu dia a dia com estas coisas.

Halfings relacionam-se muito bem com a maioria das raças, humanos e anões apreciam seu fumo e seu vinho, os elfos dividem com eles o paladar acurado para pratos refinados e saborosos.

Até mesmo os isolacionistas centauros tem por esta raça bom apreço, considerando-os inofensivos. Os mestiços não encontram o menor sinal de preconceito nos hallfings, para os pequeninos mestiços e puros são todos iguais, sempre tachados de altos, por este povo diminuto, portanto, para eles, se houvesse motivo de preconceito seria o de altura e não simples linhagens.

Halflings foram criados por Hynnin porém a adoração deste povo direciona-se para vários deuses cada um relacionado com um aspecto o qual os halflings necessitam.

Eles adoram Hynnin por ser seu deus-criador, também adoram Allihhanna por ser a deusa da natureza de onde eles extraem a matéria-prima para suas especiarias, eles veneram também Grande Oceano, por virem de um reino próximo ao mar eles temem desagradar o deus dos mares e sofrerem sua fúria, coisa que já aconteceu no passado quando o mar invadiu uma parte do território, além desses deuses eles também adoram Nimb por ser pai de Hynnin e Tanna-toh por ser a patrona das artes.

Halflings poderiam seguir qualquer caminho profissional porém eles não possuem a disciplina e a dedicação necessárias para o estudo das artes arcanas e devido a diversidade de sua crença poucos seguem o caminho do sacerdócio, sobrariam apenas o caminho da espada e da astúcia, porém seu tamanho diminuto restringe o uso de algumas armas, tornando os especialistas a escolha natural desta raça como profissão.

Centauros

Custo: 0 pontos
Idade Inicial: 20 + 1d6
Atributos: +4 CON, -2 AGI, -2 CAR
Vantagens: como uma raça de corpo equino os centauros possuem cascos que podem usar para o ataque, eles podem fazer um ataque com cada casco que causa 1d6+bônus de FOR pontos de dano, porém eles precisarão comprar a perícia Cascos como se fosse uma arma. Centauros recebem 20% nas perícias Falar Valkar e Falar Silvestre.
Desvantagens: por ter o corpo equino os centauros estão sujeitos às regras para personagens de tamanho grande contidas no capítulo de regras.
Idiomas: Silvestre e Valkar.

Centauros são criaturas metade homem e metade cavalo, em sua metade equina eles são idênticos aos cavalos possuindo até a mesmas variedades raciais de cores de pelo, seu lado humano segue a mesma varição, sendo neste caso relativamente idênticos aos humanos, mas os tons de pele, cabelos e olhos tendem a não serem tão exóticos, geralmente ficando entre os diferentes tons de castanho.

Alguns centauros ainda possuem uma caixa craniana diferenciada da humana possuindo alguns ossos com formatos diferentes parecidos com uma espécie de chifre.

Os centauros são extremamente vigorosos, herança de sua metade equina e muitos podem até mesmo defender-se com seus cascos como se fossem armas.

Centauros foram criados pelo deusa Allihanna após a colonização de Arton pelos humanos. Durante o período anterior a colonização de Arton, os tribos bárbaras humanas e semi-humanas dedicavam sua devoção aos deuses que defendiam os aspectos naturais de Arton, como Allihanna, Megalokk, Grande Oceano e Azgher, porém o período de colonização e posterior avanço tecnológico da população afastou-os da adoração a estes deuses.

Como uma forma de lembrar aos humanos a sua importância e poder e mediante a possibilidade da extinção a seu culto, Alihanna criou os centauros, uma raça que representa a relação simbiótica que o homem deve ter com a natureza, deixando claro que o homem faz parte de um ambiente natural da qual ele é apenas parte e Alihhanna é a senhora.

Centauros vivem em completa comunhão com a natureza, nunca fixando moradia em cidades, eles vivem em comunidades em florestas, sob forma de tribo. Sua organização hierárquica é feita através de dois líderes, um religioso, sendo obrigatoriamente um druida e um líder tribal, normalmente sendo guerreiro, bárbaro ou ranger.

Cada um desses líderes comanda um aspecto da tribo e dependendo do assunto tratado a autoridade de um será maior que a de outro. Abaixo do líder tribal e do líder religioso estão as outras castas sociais, com as fêmeas cuidando da agricultura de da manutenção das casas e criação dos filhotes e os machos ocupando o cargo de guerreiros e caçadores.

Um diferença importante entre os costumes humanos e os centauros é que os centauros consideram como sua família toda a tribo, onde todos são tratados como iguais, os filhotes não recebem sua criação apenas de seus pais e sim de toda a tribo com cada membro tendo praticamente a mesma autoridade sobre a criança que seus progenitores, esse espírito de união torna os centauros extremamente isolacionistas e preocupados com o bem da tribo, chegando ao ponto da xenofobia, extensiva muitas vezes às outras raças de Arton.

Isolacionistas e xenófobos, os centauros tem relações raciais muito delicadas, os únicos povos com que tem alguma simpatia são os halflings, sprites e elfos. Com os humanos, anões, meio-elfo e, meio-orcs a relação é de extrema desconfiança, onde muitos grupos de batedores centauros quando encontram membros destas raças em suas terras, na melhor das hipóteses os conduzem para fora do território sob ameaça de morte e na pior, os invasores são mortos no instante em que são reconhecidos pelos centauros. Devido ao seu isolacionismo os centauros possem pouco contato com minotauros, elfos do céu, elfos do mar e meio-dragões. Centauros consideram os trogloditas criações de Megalokk e apesar de raro, o encontro entre essa duas raças não são nada amistosos e o combate tende a ser ferrenho.

A divindade máxima dos centauros é Allihanna, sua criadora,dificilmente os centauros adotarão outro deus, no caso dessa possibilidade, os escolhidos para receberem sua fé serão Megalokk, Grande Oceano ou Azgher.

Devido a seu caráter isolacionista centauros dificilmente serão especialistas, quando forem, provavelmente serão rangers. Geralmente eles preferem o caminho da guerra ou do sacerdócio, pois muitos poucos são aqueles que desenvolvem poderes mágicos.

Minotauro

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 20 + 2d6
Atributos: +2 CON, +4 FOR, -2 DES, -2 WILL, -2 CAR
Vantagens: os minotauros podem atacar com seus chifres, o ataque causa 1d6+bônus de FOR pontos de dano, porém precisarão comprar a perícia chifres como se fosse uma arma.Minotauros recebem 20% na perícia Falar Valkar.
Desvantagens: minotauros são inábeis com as artes mágicas e não podem pertencer a nenhum kit da profissão dos arcanos.
Idiomas: Valkar

Minotauros são humanóides de grande estatura, tendo entre 2,50m a 3,00m de altura e pesando de 100Kg a 150Kg.

Eles possuem corpos humanos muito musculosos e têm a cabeça bovina, podendo existir sub-raças com cabeças de antílope, búfalo, gnu, bisão e outros animais aparentados, sua pele é coberta por uma pelagem rala variando do preto ao dourado.

Além disso possuem cascos bipartidos ao invés de pés. Os chifres dos minotauros podem ser usados para ataque, de grande capacidade bélica os minotauros ainda tem como traço racial sua incapacidade de desenvolver poderes mágicos.

Os minotauros são filhos da união do deus dos monstros Megallokk e da deusa da força e da coragem, a Divina Serpente, a criação dessa raça se deu como uma forma de resposta contra a atitude de Allihhanna de ter criado os centauros.

Essa união teve o mesmo objetivo de rechaçar a expansão de outros deuses como símbolo de veneração dos humanos, porém, enquanto Allihhanna criou os centauros como uma forma pacífica de conscientizar os humanos da sua obrigação com a natureza, a Divina Serpente e Megallokk criaram os minotauros para serem uma raça que iria sobrepujar os humanos, acabando assim com a arrogância e ambição humana que pode um dia ameaçar a existência de todas as outras raças artonianas.

Os minotauros possuem um país próprio chamado Tapista, neste país os minotauros são os senhores de todo o território, subjugando qualquer outra raça existem. Acredita-se que em Tapista não há nenhum membro de outra raça que seja livre, pois a maioria tornam-se escravos, e ninguém arriscaria fixar moradia num país onde a população pode determinar-lhe a escravidão. Os minotauros possuem o instinto bélico e gostam de esportes de força, principalmente de lutas de arena, porém, diferente das lutas ensaiadas das arenas de Valkaria, os combates numa arena em Tapista são sangrentas e geralmente levam a morte um dos adversários.

Em proporções de raças os minotauros não se relacionam bem com nenhuma outra raça, com os humanos eles possuem um embate diplomático sobre sua atitude escravagista, com os anões pode-se dizer que oficialmente a relação é de neutralidade, mas o espírito de união dos anões tem provocado investidas no reino táurico buscando a liberdade de anões aprisionados e estima-se que é questão de tempo para que os embates tornem um problema diplomático.

Com os elfos e meio-elfos a relação é de repúdio, os elfos repudiam a selvageria dos minotauros considerando-os primitivos e os meio-elfos a cada dia tornam-se mais cativos deste povo.

Apesar de serem acusados de selvagens pelas outras raças os minotauros são bem organizados e são estrategistas natos e esse comportamento contrasta com a real selvageria dos orcs, o que torna o convívio com esta raça pouco provável.

Os centauros reconhecem os minotauros como inimigos por terem sido criados por Megalokk, os elfos do mar, elfos do céu e trogloditas possuem pouco contato com esta raça para definir-se uma relação direta. Os sprites, meio-dragões questionam a posição dos minotauros de es autodeclararem superior às outras raças, na verdade, ambas as raças tem os mesmos ideais e competem entre si apenas pelo título de raça superior.

Os minotauros veneram exclusivamente a Divina Serpente, o culto a Megalok foi deixando de existir entre a raça gradualmente enquanto eles galgavam o posto de raça superior, para ostentarem esse título eles deveriam perder o estigma de monstros e organizarei uma civilização. Megalok sentiu-se traído e lançou sobre os minotauros uma maldição impedindo-lhes o uso da magia.

Devido a sua maldição os minotauros não podem pertencer a profissão dos arcanos, portanto, não podem adotar nenhum dos kits desta profissão, como combatentes eles apresentam suas maiores capacidades sendo geralmente os melhores nesta área, eles também adotam o sacerdócio tendo como divindade de adoração exclusivamente a Divina Serpente. Minotauros possuem pouco talento para tornarem-se especialistas e os caráter social ou furtivo destes kits os afastam completamente desta escolha.

Elfos do Mar

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 15 + 3d6
Atributos: +2 AGI, -2 INT
Vantagens: elfos do mar possuem um sonar embaixo d´água que os permite detectar movimentos num raio de 120m, além disso podem uma vez ao dia lançar a magia Transformação para se transformarem num golfinho, nessa forma sua velocidade de natação triplica. Elfos do mar recebem o aprimoramento Talento (Natação). Elfos do mar recebem 20% nas perícias Falar élfico e Falar Valkar.
Desvantagens: os elfos do mar não recuperam pontos de vida perdidos se imersos em água salgada e só se recuperam naturalmente se imersos em água salgada, fora dela eles não tem a recuperação natural de outras raças, outras formas de recuperação como magias de cura ainda funcionam normalmente.
Idiomas: Élfico e Valkar.

Os elfos do mar possuem a pele azul-acinzentada, possuem orelhas pontudas na forma de barbatanas e olhos amendoados, a cor do cabelo e olhos podem variar tanto quanto a dos humanos. Alguns elfos do mar apresentam os dados das mãos e dos pés unidos por membranas como os pés de um pato e outros apresentam os dedos comuns mas possuem barbatanas saindo do antebraço e do calcanhar.

Elfos do mar respiram normalmente embaixo d´água quando estão na água respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais que se localizam nas costas, em terra essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal.

Os elfos do mar surgiram da união entre o Grande Oceano e Glórieenn. Após o início da infinita guerra entre elfos e goblinóides e antes da derrota total dos elfos, o Grande Oceano previu que os deuses não iriam se opor devido a arrogância élfica, então ele fez uma proposta à Glórieenn.

Eles propôs uma união entre ambos onde ele garantiria que os elfos teriam um lugar seguro, longe da ofensiva goblinóide. Glórieenn pensando no bem estar de seus filhos aceitou entregar-se ao Grande Oceano.

Porém, ao invés de ver seus filhos receberem abrigo e proteção o que ela viu diante dos seus olhos foi uma criação de uma nova raça de elfos, mudados pelo grande oceano para viverem sob o mar, estando assim, longe da ameaça goblinóide. Sentindo-se traída Glórieenn recolheu-se envergonhada e não assumiu a maternidade da nova raça, ficando o Grande Oceano como seu único criador conhecido.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos do mar vivem em comunidades e até mesmo reinos submersos, eles sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza aquática do seu meio ambiente.

Os elfos do mar possuem um tabu muito rigoroso onde as mulheres são responsáveis apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas, sendo proibidas de caçar, pescar ou lutar não podendo nem mesmo assistir o treinamento dos elfos do mar ou tocar em suas armas.

Os elfos do mar em uma tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada, eles fabricam seus objetos com pedra, coral e madrepérola (um material extraído das conchas dos moluscos) e também sabem aproveitar partes de animais marinhos, usando conchas como escudos e garras retiradas de animais como armas.

Os elfos-do-mar, como um povo, possuem pouco contato com as raças da superfície sendo a neutralidade obtida na maioria dos casos.

Com seus primos elfos os elfos do mar possuem uma relação de cordialidade, sendo uma das poucas raças a não menosprezar os elfos devido sua arrogância e posterior derrota. Com humanos, anões, elfos do céu, meio-elfos, halflings, centauros, sprites eles tendem a ser neutros, buscando avaliar o caráter de cada um. Com meio-orcs, minotauros, meio-dragões, elfos negros e trogloditas as relações são menos amistosas.

Elfos do mar adoram seu pai criador, o Grande Oceano, para eles divindade máxima do panteão, alguns poucos elfos do mar que ainda mantém o conhecimento dos mitos e lendas da criação, reconhecem Glórieenn como sua mãe criadora e dedicam a ela adoração, outros, com o tempo passaram a considerar como mãe Alihhanna, pois ela também teve uma relação com o Grande Oceano criando toda a fauna e flora submarina, adotando os elfos do mar como seus filhos.

Elfos do mar podem pertencer a qualquer profissão, o que deve-se ter em mente é a dificuldade que o fundo do mar impõem para o uso de determinado kit.

Elfos do Céu

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 15+3d6
Atributos: -2 CON, +2 PER
Vantagens: elfos do céu fadas possuem asas que permitem a elas voar com o dobro da velocidade de corrida e portanto perfazendo o dobro da distância a pé, porém, o tempo de vôo é limitado, sendo a metade do tempo de corrida em condições normais, exigindo descanso antes de realizar outro vôo. Elfos do céu recebem 20% nas perícias Falar Élfico e falar Valkar.
Desvantagens: nenhuma.
Idiomas: Élfico e Valkar.

Os elfos do céu são idênticos aos seus parentes da terra, possuem as orelhas pontiagudas,os olhos amendoados e os cabelos de cores exóticas.

As maiores diferenças é que todo elfo do céu tem a altura dos seus primos do norte, sendo então mais altos que os humanos, além disso eles não possuem os traços raciais dos elfos de terem caudas ou patas, porém, todos eles possuem asas feitas de penas, como as asas de um anjo.

Elfos do céu, são mais leves que os humanos, pesando metade do peso de um humano da mesma altura, isso se deve pois seus ossos são ocos para facilitar o vôo. As asas dos elfos os permitem durante um determinado período.

Nos tempos antigos, antes ainda do inicio da infinita guerra, Hydora o mais poderoso dos dragões azuis apaixonou-se por um donzela élfica da cidade de Lenórienn e a convidou para viver com ele em seu reino nas nuvens.

Sob a ameaça de destruição da cidade de Lenórieenn pelos raios elétricos de Hydora a donzela aceitou o convite, indo viver em seu reino. Como os dragões azuis raramente tocam a superfície, Hydora viu a necessidade de dar-lhe asas.

Apesar de inicialmente temer a vida com um dragão, a donzela ao chegar em seu reino foi realmente tratada como uma rainha e logo apaixonou-se pelo seu sequestrador, os filhos desta donzela e de Hydora, foram os elfos do céu, que herdaram de sua mãe as asas dadas de presente pelo seu pai.
Elfos do céu vivem em reinos nas nuvens e em montanhas altíssimas, quase nunca descendo a superfície. Eles se alimentam de pássaros que caçam e bebem água das nuvens carregadas dos céus.

Eles aprenderam a usar a magia para criarem casas nas nuvens, essas casas construídas sobre nuvens reforçam ainda mais a teoria de que Vectorius jamais fez levitar uma montanha e sim encontrou uma pedra mágica que possuía esse dom, esse segredo teria sido negociado, ou roubado, dos elfos do céu. Seus reinos vivem em constante movimento e os elfos do céu desenvolveram uma necessidade de movimentação, onde estão sempre procurando coisas novas e a fugir do ócio.

Elfos do céu relacionam-se bem com os humanos, geralmente comercializando especiarias com eles. Com os anões existem relações mais são pouquíssimos os encontros registrados destas raças.

Com os elfos eles são pacíficos e benevolentes, geralmente tentam convencer os elfos a abandonar sua arrogância. Com os meio-elfos e meio-orcs as relações são boas, salvo algumas iniciativas ofensivas dos meio-orcs.

Os centauros e seu isolacionismo tendem a afastar os elfos do céu ainda mais quando fica claro que seu criador Hydora é devoto de Megalokk irmão e inimigo da criadora dos centauros.

Os elfos do céu não gostam dos minotauros, seu instinto de liberdade se ofende com a atitude escravigista dos minotauros e a facilidade dos elfos do céu de voar sobre o labirinto que dá acesso a Tapista, estimula muitos grupos extremistas a invadirem o reino para libertar escravos, seja de qual raça for.

As poucas relações entre elfos do céu e elfos do mar foram amistosas bem como sua relação com os halflings e sprites. Os meio-dragões consideram os elfos do céu uma vergonha pois, para os meio-dragões, sua atitude amistosa com outras raças ofende o caráter de supremacia de Megalokk. Os elfos negros possuem pouco contato com elfos do céu, mas os que ocorreram acabaram em confronto.

Elfos do céu podem adorar qualquer divindade e geralmente optam por deuses mais benevolentes e de caráter mais liberal, eles tendem a fugir de deuses militarizados como Keen, khalmyr, Azgher ou a Divina Serpente.

Elfos do céu podem adotar qualquer profissão, mas poucos se encaminham pelo clericato devido as obrigações que o sacerdócio impõem, seu caráter amistoso os conduz para o caminhos dos especialistas, mas nada os impede de serem combatentes ou arcanos.

Sprites

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 12 + 1d6
Atributos: +2 INT, +2 CAR, -2 FOR, -2 CON
Vantagens: fadas possuem asas que permitem a elas voar com o dobro da velocidade de corrida e portanto perfazendo o dobro da distância a pé, porém, o tempo de vôo é limitado, sendo ametade do tempo de corrida em condições normais, exigindo descanso antes de realizar outro vôo. Fadas são criaturas pequenas e estão sujeitas às regras para personagens de tamanho pequeno de acordo com o capítulo de regras. Fadas recebem 20% nas perícias Falar Valkar e Falar Silvestre.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas: Silvestre e Valkar

Sprites são o povo fada de Arton, são seres pequeninos com altura entre 10cm a 25cm e pesam poucas gramas. Sua anatomia é semelhante a dos humanos, exceto por possuírem asas reluzentes que os permitem voar, estas asas geralmente se parecem com asas de aves exóticas ou delicadas, como o beija-flor. Alguns ainda possuem orelhas pontudas como os elfos. Suas cores de pele, cabelo e olhos podem variar imensamente, geralmente sendo coloridas e extravagantes.

Os sprites foram criados pela deusa da magia Wynna tempos após a expansão humana pelo território de Arton e da Infinita Guerra entre elfos e goblinóides.

Percebendo que cada uma das raças criadas pelos deuses tiveram algum tipo de problema de relacionamento entre a raça e seu deus criador ou de guerras entre raças, Wynna decidiu aguardar e vasculhar Arton até encontrar uma área segura, longa da influência de outras raças.

Vendo que muitas raças, por motivos vários se afastaram de sua adoração, Wynna pensou numa forma de garantir que suas criações nunca se afastassem de seus ensinamentos, então, ela criou uma raça de seres tão delicados e frágeis, que jamais pensariam em guerra ou seguiriam o caminho da lâmina, assim surgiu no nordeste do continente artoniano a raça dos sprites.

Após ter criado os sprites Wynna percebeu que seu povo jamais trairia seus ensinamentos, porém, a fragilidade desta raça poderia ser explorada por ouros povos, para proteger suas criações Wynna encantou magicamente a floresta onde criou os sprites criando proteções como encantamentos e feitiços que só os sprites sabem como impedir.
]Embora apreciem a vida na floresta, os Sprites não são nada tímidos e muitos espalham-se por várias cidades do continente artoniano. Apesar de ser uma das raças mais populosas e de possuírem um reino seu, os Sprites tem pouco poder plítico, mantendo uma postura de neutralidade. Eles gostam de música e diversão, são um povo alegre por natureza e não deixam de ser otimistas mesmo diante dos maiores problemas. Esse otimismo dos sprites as vezes é confundido com com ingenuidade, o que não é verdade. Sprites são emotivos ao extremo, detestam violência e preferem formas pacíficas de resolver problemas.

Sprites relacionam-se relativamente bem com a maioria dos povos, os humanos e anões os respeitam, os elfos, meio-elfos e halflings são seus amigos, dividindo muito dos gostos e preferências, na verdade, acredita-se que o único lugar onde um meio-elfo não se sinta discriminado é entre halflings ou sprites. Os meio-orcs sentem-se confusos na presença de um sprite, sua simpatia, curiosidade e hiperatividade incomoda os meio-orcs, mas as relação não chega a ser de raiva ou ódio. Os sprites não gostam dos minotauros devido ao seu hábito escravagista conflitar com os ideais de liberdade dos sprites, em contrapartida os minotauros os desprezam por sua falta de força física e essa mesma ausência faz com que os sprites fujam dos objetivos dos minotauros. Os elfos do céu e do mar admiram e divertem-se com os sprites. Meio-dragões, elfos negros e trogloditas, possuem pouco contato, mas geralmente não gostam da personalidade do povo fada.

Os sprites veneram Wynna, mas eles também veneram Alihhanna, por ter concedido a floresta de Greenaria como moradia aos filhos de Wynna, Lena pois todos os sprites reconhecem e veneram o valor da vida, Hynnin e Nimb que ajudaram Wynna na criação dos feitiços que protegeriam a floresta onde seus filhos viveriam e também adoram a Thyatis, pelo seu incrível poder de profecia e ressurreição.

Sprites não podem ser combatentes, pois as armas feitas para este povo, são incapazes de ferir membros de outras raças, tem alta afinidade com magia e geralmente tornam-se arcanos, sua personalidade também favorece a alguns kits de especialistas, e sacerdotes são geralmente poucos.

Meio-Dragão

Custo: 2 pontos
Idade Inicial: 15+1d6
Atributos: +2 FOR, -2 CAR
Vantagens: meio-dragões possuem asas que permitem a elas voar com o dobro da velocidade de corrida e portanto perfazendo o dobro da distância a pé, porém, o tempo de vôo é limitado, sendo a metade do tempo de corrida em condições normais, exigindo descanso antes de realizar outro vôo. Os meio-dragões são imunes ao elemento que seu pai dragão representa. Filhos de dragões brancos são imunes a ataques de frio/gelo, filhos de dragões negros ou verdes são imunes a ataques de ácido, filhos de dragões azuis são imunes a ataques elétricos. Meio-dragões recebem 20% em Falar Valkar e Falar Dracônico.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas: Valkar e dracônico

Meio-dragões são o fruto da união de um dragão com huma humana, o cruzamento de homens e dragoas não gera descendentes férteis.

Quando um meio dragão nasce ele possui as características humanas de sua mãe, porém, com o passar do tempo começam a surgir as características dracônicas em seu corpo, escamas surgem, alguns sofrem mudanças no maxilar, outros adquirem chifres, pode ocorrer mudanças na coloração da pele e principalmente todos adquirem asas de dragão quando completam a maioridade. Além destas características físicas eles imunidade ao tipo de elemento de origem de seu pai.

Não se sabe ao certo a origem dos meio-dragões em Arton, eles nascem da união de uma humana e um dragão e não se tem informações sobre quem teria sido o primeiro meio-dragão de Arton, isso acontece porque apesar de serem uma raça, meio-dragões não formam um povo, ou melhor, um país.

Geralmente os dragões têm vários filhos e formam com eles reinos pessoais as vezes até travando guerras entre raças de dragões e meio-dragões diferentes. Um dos reinos conhecidos e temidos pelas outras raças é o reino do Dragão Scharshantallas, seus filhos meio-dragões governam o reino com mãos de ferro subjugando a todos com seus poderes. Após o desenvolvimento das asas na maioridade geralmente o pai surge para levar seu filho.

A personalidade, hábitos e costumes dos meio-dragões dependem de três variantes, a primeira é o tipo de criação recebido por sua mãe, que pode influenciá-lo em sua fase de desenvolvimento, por isso Schkar costuma devorar suas esposas, a criação que recebe de seu pai que varia de acordo com a raça, e por último, dependem da escolha do meio-dragão sobre qual caminho seguir, Schkar costuma devorar os filhos rebeldes.

Meio-dragões brancos tendem a viver nas Uivantes e são isolacionistas e desconfiados, mas não são diretamente malignos.

Meio-dragões negros também são isolacionistas e vivem em cavernas, formando grupos de caça para adquirir comida em ataques noturnos a comunidades de outras raças. Meio-dragões verdes vivem em florestas e tendem a viver em harmonia com a natureza, sendo uma das raças com maior contato com seres de outros raças.

Meio-dragões azuis tendem a viver em locais altos e possuem uma relação pacífica, desde que seu território não seja invadido. Meio-dragões vermelhos são expansionistas e tratam todas a raças como inferiores.

Os meio-dragões tem dificuldade de relacionamento com praticamente todas as raças devido ao seu comportamento aristocrático, principalmente com os minotauros que se auto intitulam raça superior de Arton. Geralmente a relação é definida de acordo com a postura da raça, meio-dragôes são orgulhosos e com raças que também tem esse orgulho os casos são de conflito, como com elfo, anões entre outras. Com raças fisicamente inferiores a relação é de completo desprezo como no caso e halflings e sprites.

Os meio-dragões veneram Megalokk e deuses que indiquem poder como Khalmyr, Keen, Azgher e a Divina Serpente.

Meio-dragões podem pertencer a qualquer profissão, sua inclinação profissional depende única e exclusivamente de suas opiniões e preferências, muitos tendem a ter comportamento bélico preferindo os combatentes ou sacerdotes, algumas raças como os meio-dragões brancos se utilizam mais da magia e tem maior equilíbrio entre as profissões, dividindo-se entre sacerdotes, combatentes e arcanos, pouquíssimos são especialistas.

Elfos Negros

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 15 + 3d6
Atributos: +2 INT, -2 CAR
Vantagens: elfos negros recebem gratuitamente o aprimoramento Infravisão. Elfos negros recebem 20% em Falar Valkar, Falar Élfico e Falar Subterrâneo.
Desvantagens: nenhuma
Idiomas: Élfico, Subterrâneo e Valkar.

Os elfos negros possuem a mesma anatomia dos elfos, porém suas peles tendem a ser de cores entre o cinza e o azul e seus cabelos variam entre o branco, negro e o cinza.

Suas orelhas também são pontudas, mas eles perderam os sentidos aguçados e sua habilidade com arcos e espadas, bençãos concedidas por Glórieen, que após o afastamento da raça retirou suas capacidades especiais.

Porém, sua mudança para reinos subterrâneos fez com que desenvolvessem a habilidade de enxergar no escuro.

Os elfos negros surgiram em Arton após a derrota dos elfos na infinita guerra. Com êxodo para o continente artoniano e seu posterior isolamento fez com que muitos elfos se recolhessem para meditar sobre o ocorrido, alguns destes pensadores, atingidos permanentemente pelas desgraças da guerra, viraram as costas para Glórienn, sua criadora, sentindo-se abandonados pela sua deusa.

Muitos destes elfos tiveram uma postura diferente da maioria, e, ao invés, de espalharem-se pelo continente e não formarem mais comunidades, esses elfos marcados pela guerra reuniram-se em grupos cada vez maiores e caminharam para a escuridão das cavernas e lá, no subsolo, discutiram sobre o ocorrido propondo uma reorganização dos elfos e um novo ataque a aliança goblinóide, porém, poucos elfos atenderam ao chamado, devido a este motivo nova reunião foi organizada.

Então, no meio de elfos mutilados fisica e psiquicamente, eles condenaram seus irmãos como traidores por terem se negado ao chamado, condenaram as outras raças por não terem ajudado na guerra e condenaram os goblinóides pela atitude, vendo-se sozinhos e em minoria, eles fizeram um pacto com Tenebra a deusa da noite, jurando devoção a ela em troca de uma oportunidade de vingança, contra os traidores (elfos), os covardes (outras raças, principalmente humanos e anões) e contra os inimigos (goblinóides). Tenebra aceitou o pacto, mudando sua pele e seus cabelos e dando-lhes habilidades especiais como prova de aceitação do acordo e receberam um novo nome: Odram.

Ao contrário dos outros elfos, os odrans (como se intitulam os elfos negros) se reúnem em clãs e famílias muito unidas e dispostas a se sacrificar pelo bem do próximo. Foi justamente o trauma da perda de seus parentes e de seu reino que os fez se unir tanto.

Existem cinco famílias principais de elfos negros. Elas são chamadas de grandes famílias, ou casas, e todo odram pertence a uma delas, usando seu sobrenome. Os Ansiriam abriga os elfos mutilados fisicamente durante a queda de Lenórienn, eles podem ter seus rostos deformados, cicatrizes espalhadas pelo corpo ou membros perdidos. Todos os elfos que sofreram tortura física ou psicológica se abrigam entre os Jenfar. Não é à toa que eles são chamados de violentados. Qualquer tipo de trauma psicológico é debatido e entre os membros dessa família que tentam ensinar os outros a superar suas dificuldades ou pelo menos a extravasar todo seu ódio. Talvez os elfos negros mais radicais sejam os Durini. Eles são antigos sacerdotes de Glórienn que perderam totalmente a fé na deusa. Os Querzer são os maiores guerreiros dos elfos negros.

Os odrans possuem relações complicadas, eles não aceitam a falta de ajuda de humanos e anões, bem como, condenam os elfos como traidores. Seu preconceito com os mestiços, meio-elfos, meio-orcs e meio-dragões é maior do que o dos elfos. Com as outras raças sua relação é de neutralidade na medida que estas raças não se colocam no caminho dos objetivos dos elfos negros.

Os Odram têm como divindade exclusiva a deusa Tenebra sua mãe adotiva e em hipótese alguma devotarão sua fé a algum outro deus, mesmo Glórieen sua verdadeira criadora.

Os Odram podem seguir qualquer caminho profissional a única restrição é que nunca a profissão poderá mudar o perfil do odram, por exemplo, eles podem ser sacerdotes, mas, podem adorar apenas Tenebra. Eles podem ser arcanos, mas deverão ignorar Wynna, tendo comportamento semelhante ao de Vectorius ou simplesmente creditando à Tenebra os seus dons mágicos.

Troglodita

Custo: 1 ponto
Idade Inicial: 20 + 1d6
Atributos: +2 CON, -2 INT
Vantagens: trogloditas recebem o aprimoramento Infravisão gratuitamente, além disso, uma vez ao dia o troglodita pode secretar um óleo fedorento, todos numa área de 5m devem passar num teste de CON, falha causa uma penalidade de -3 em FOR e CON por 2d6 rodadas.
Desvantagens: trogloditas recebem o aprimoramento negativo vulnerabilidade referente a ataques baseados em frio/gelo.
Idiomas: Valkar e Dracônico

Seres bípedes, de aspecto reptiliano, selvagens e anfíbios. Têm aproximadamente o mesmo tamanho de um ser humano, apesar de muitos deles atingirem os dois metros de altura e pesarem entre 100 e 120 quilos.

Trogloditas não tem pele mas sim escamas, normalmente esverdeadas ou marrom claro. Têm uma grande cauda que mede cerca de 1 metro ou até 1,5 metros de comprimento. Para nós humanos e semi-humanos é muito difícil distinguir um macho de uma fêmea, devido à imensa semelhança entre os dois.

Trogloditas podem enxergar no escuro normalmente, como os anões, e ainda possuem como capacidade especial a habilidade de projetar um óleo cujo odor causa náuseas em qualquer raça que não outros trogloditas.

Os trogloditas foram criados por Megallokk ainda antes da expansão humana, ele os criou como irracionais, para serem criaturas que dominariam as áreas selvagens do mundo como predadores, porém, após a criação dos humanos e de outras raças, Megalokk viu a necessidade de diminuir a selvageria e animalidade de suas criaturas, que começavam a ser caçadas por outras raças e quase foram a extinção. Assim Megallok concedeu-lhes racionalidades transformando-os em humanóides bípedes, porém, esta benção teve como preço boa parte de sua capacidade predatória.

Após ter mudado a forma de seus filhos Megallokk aconselhou-os a esconderem-se por um tempo. Enquanto os trogloditas mantinham-se escondidos das outras raças, Megallokk tramou seu plano de vingança contra as outras raças e criou os minotauros para escravizar a todos. Apenas há algum tempo atrás, Megallokk ordenou que os trogloditas reaparecessem ,porém, após os primeiros contatos com o minotauros, eles sentiram-se extremamente ofendidos por seu deus ter criado uma outra raça e dar a ela o destino de escravizar outros povos.

Trogloditas não formam reinos, mas vivem em comunidades menores, chamadas de tribos, onde reina a lei do mais forte e mais capaz.

Eles possuem hábitos noturnos e se alimentam de carne crua, podem até comer carne humana e semi-humana, mas preferem não arrumar problemas e geralmente caçam animais de grande porte ou raças inimigas destes povos.

Eles compreendem que hoje, mesmo racionais, são minoria e precisam usar da inteligência recém-adquirida para garantir a sua sobrevivência. Apesar de se sentirem ofendidos, os trogloditas não viraram as costas para Megallokk, ao contrário eles decidiram praticar ações que talvez, chame de volta a atenção de seu deus para a raça. Essas atitudes refletem-se em saques e sacrifícios secretos de humanos e semi-humanos.

Os trogloditas possuem relações de neutralidade com a maioria da raça, sendo o valor individual de cada um usado como referência, porém, tem aumentado o número de casos de sequestro de pessoas, as vezes de comunidades inteiras, por tribos trogloditas para oferecem em sacrifício à Megalokk. Anões, halflings, elfos e meio-elfos também estão entre as vítimas e alguns embates entre estas raças já aconteceram.

Meio-orcs simpatizam com trogloditas,pois a selvageria de ambos parece ser a mesma. Com os minotauros a situação é de rixa com uma raça tendo inveja da outra, o mesmo tipo de hostilidade acontece devido a proximidade de habitat de ambas as raças. Elfos do céu, meio-dragões, centauros e odrans possuem relações de hostilidade mas as indícios são menores que o das raças já citadas.

Trogloditas veneram Megalokk acima de qualquer deus, mesmo que seja possível encontrar troglodita venerando outros deuses, geralmente a devoção da maioria dos membros da raça é pelo deus dos monstros.

Profissão, trogloditas podem adotar qualquer profissão, mas seu instinto selvagem os coloca no caminho da lâmina, as tribos geralmente possuem sacerdotes em posição de comandos, os arcanos são raros, mas existem, já os especialistas são muito pouco prováveis, exceto pelos rangers.

Profissões e Kits

Em Arton, a profissão de aventureiro é muito comum. Uma em cada dez pessoas será um aventureiro. Destes, cerca de metade serão guerreiros. Eles são numerosos, enchem as fileiras dos exércitos, protegem os portões das cidades, defendem suas aldeias contra monstros estão por toda parte. Os aventureiros buscam riqueza, glória, justiça, fama, poder, conhecimento ou qualquer outro objetivo – talvez nobre, talvez mundano. Cada um escolhe uma maneira diferente de alcançar esses objetivos, seja o poder brutal do combate, magias poderosas ou habilidades mais sutis. Alguns aventureiros prosperam e adquirem experiência, riqueza e poder. Outros perecem.

O kit do personagem indica sua ou vocação. Ela determinará o que ele é capaz de fazer: sua eficiência em combate, habilidades mágicas, perícias e outros detalhes. Provavelmente, o kit é a primeira escolha que deverá ser feita durante a criação do personagem – logo depois ou em conjunto com a raça. Par um melhor entendimento dos kits descritos nesse capítulo eles estão divididos em 4 profissões que por si só já definem uma boa parte do conceito do personagem.

São 4 profissões existentes em Arton, Combatentes, Sacerdotes, Arcanos e Especialistas. Cada uma dessas profissões se subdivide em kits que são especialidades das profissões.

Os kits estão apresentados da seguinte maneira:

História: define a origem e a situação do kit no mundo de Arton.

Aventuras: indicam os principais motivos que levam os membros desse kit a entrarem para uma vida de aventuras.

Características: indicam como o kit funciona durante uma aventura, geralmente descreve o papel de cada kit e a maneira de agir mais comum dos membros do kit quando em combate.

Alinhamento: define as opções de alinhamento que o personagem poderá ter de acordo com o kit.

Religião: indica a principais religiões dos membros do kit

Custo: define o custo do kit em pontos de aprimoramento.

Restrições: define as restrições do kit.

Perícias: indicam as perícias básicas de cada kit.

Aprimoramentos: aprimoramentos concedidos pelo kit.

Armas e Armaduras: define as armas e o tipo de armadura autorizado para esse kit.

Habilidades: neste campo estará inclusa a habilidade especial do kit e as regras de como usá-las.

Combatentes

Mesmo em um mundo onde a magia é poderosa e abundante, um grupo de aventureiros não será realmente eficiente sem um ou mais combatentes .Estudos realizados pelo protetorado do reino estimam que, em uma equipe ideal, pelo menos metade dos membros serão guerreiros. Um grupo que não contenha pelo menos um guerreiro terá chances pequenas de sobrevivência.

Um combatente confia em suas habilidades de combate, sua perícia com armas e na força do aço. Que os Arcanos fiquem em suas bibliotecas, os Especialistas com seus truques e os Sacerdotes tentem decifrar os desejo de seus deuses, para partir em busca de perigo e aventura, o combatente precisa apenas de uma arma fiel e uma boa armadura ou escudo. Se forem mágicos, melhor ainda.

Os kits de combatentes são os seguintes: Amazona, Arqueiro, Bárbaro, Guerreiro do Deserto, Cavaleiro Alado, Guerreiro, Monge, Gladiador e Lanceiro.

Os combatentes começam com 85 pontos para distribuir entre os atributos e recebem 1 ponto de atributo cada vez que passarem de nível, esses pontos não podem ser gastos no mesmo atributo consecutivamente.

Os combatentes começam com 5 pontos de aprimoramentos e recebem um ponto de aprimoramento extra em cada nível ímpar que atingir.

Os combatentes começam com uma quantidade de pontos de perícias iguais à formula: 10 * idade + 5 * INT, e recebem a cada nível 25 + 5 * modificador de INT pontos de perícias.

A cada nível que passarem os combatentes podem gastar no máximo 25 pontos em perícias de combate (Armas Brancas, Armas de Longa Distância, Briga, Esquiva e Manobras de combate).

A cada nível que passarem os combatentes podem gastar no máximo 5 pontos em perícias místicas (Alquimia, Ocultismo, Rituais, Teoria da Magia, Usar Instrumento Mágico, Viagem Astral e as Especialidades Mágicas).

A cada nível que passarem os combatentes podem gastar no máximo 10 pontos em perícias mundanas (as demais perícias da lista).

Os combatentes começam com 5 pontos heróicos e recebem +3 pontos heróicos a cada nível que passarem.

Os combatentes começam com 3 pontos de sorte e recebem +1 ponto de sorte a cada nível que passarem.

Amazona

"Então você não bate em moças?Ótimo! Fique parado enquanto arranco sua cabeça."
Suzara – Meio-Elfa Amazona

História: Há rumores de que a grande floresta a sudeste de Lamnor esconde uma cidade de Amazonas — mulheres guerreiras de uma sociedade matriarcal, onde elas governam e os homens são preservados com fins de reprodução.

Talvez esse lugar realmente exista, ou talvez tenha sido arrasado pela Aliança Negra da mesma forma que Lenórienn. Seja como for, algumas de suas guerreiras remanescentes podem ser encontradas atuando em grupos de heróis.

Aventureiras mulheres não chegam a ser raridade em Arton, mas elas geralmente atuam como clérigas, magas ou mesmo ladras — não guerreiras! Uma mulher com grandes habilidades de combate será sempre uma surpresa.

Quando reconhecida como guerreira, uma Amazona tende a ser tratada como membro de algum povo bárbaro. Mas também não é raro que sejam admiradas ou reconhecidas por suas habilidades como a Rainha Rhavana, esposa do Rei Thormy.

Aventuras: Amazonas geralmente tendem a ficar reclusas em suas tribos, cuidando umas das outras, porém, algumas tendem a necessidade de sair pelo mundo para ajudar outras mulheres que possam estar sofrendo nas mãos do mundo machista, muitas vezes essas mulheres são convidadas a entrarem pra tribo. Outras amazonas saem em aventuras para cumprir alguma missão para a tribo.

Características: Amazonas atuam como membros de suporte combativo do grupo, quando em seu território elas ainda atuam lidando com animais selvagens, plantas e armadilhas, mas sua maior ajuda é no combate atacando a distância com seu arco até a aproximação do inimigo e engalfinhando em combate corporal.

Amazonas tendem a selecionar os adversários mas perigosos mas não tem capacidade de suportar dano pois só podem usar armaduras leves tendo que recorrer a outras táticas para proteger-se geralmente usam escudos como apoio.

Religião: Amazonas adoram Hippion, a Divina Serpente e Alihanna.

Alinhamento: como mulheres selvagens que consideram os homens apenas como reprodutores elas geralmente tem o foco introvertido e a interação divergente pois são instintivas, a conduta pode variar.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 190 pontos de perícia

Restrições: apenas mulheres, exceto anãs, meio-orcas e trogloditas.

Aprimoramentos: Empatia com animais, intolerância (violência contra mulheres)

Perícias: Montaria 30%, Natação 20% Treinamento de Animais 20%, Armadilhas 20%, Escolha 1 Arma Branca 30/30 e outra 20/20, Arco 30/0, Escudo 0/20, Herbalismo 20%, Esquiva 20%, Rastreio (Floresta) 20%, Interrogatório 20% e Sobrevivência (Floresta) 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras Leves e Armas Brancas: Bastão, Chicote, Espada Bastarda, Cimitarra, Espada Curta,Espada Longa, Espada Montante, Sabre ou Lança.

Especial: as amazonas possuem um dom natural para lidar com animais, uma afinidade que as permite compreender o que eles pensam e desejam, as vezes as amazonas entendem melhor os animais do que outros seres inteligentes. A amazona pode criar um elo com um (apenas um animal por vez), criar o elo exige um sucesso num teste de Treinamento de animais, após o elo ser criado ela pode se comunicar mentalmente com esse animal falando com ele e compreendendo o que ele diz. O elo ainda permite a amazona expandir seus sentidos aos do animal permitindo que a amazona veja, escute e sinta o que animal sente. O único problema da expansão do elo é que a própria amazona perde os seus sentidos ficam completamente vulnerável ao que acontece ao seu redor, pois ela fica em transe até o final do elo.

Arqueiro

"Meu arco alcança tão longe quanto meus olhos podem enxergar."
Anil Folhaverde – Elfo Arqueiro

História: O Arqueiro é um especialista no uso do arco e flecha, a mais comum arma de longo alcance de mundo medievais, muitos a escolhem como arma por não terem força ou coragem suficiente para empunhar armas de combate corpo a corpo, outros a escolhem por ser silenciosa e sorrateira, ideal para caçadas ou emboscadas.

O Arco é a mais tradicional arma dos elfos, sendo eles os melhores Arqueiros de Arton; Minotauros, Ogres e outras raças de grande força física consideram essa arma covarde desprezando-a.

O arco é uma arma de fácil construção e conserto se comparada às outras armas e um Arqueiro experiente pode construir arcos e flechas em pouco tempo e com matéria improvisada.

Uma das táticas de combate dos arqueiros e usar de suas habilidades para manter-se fora do alcance das armas do inimigo seja correndo ou lutando no alto usando de seu treinamento nessas perícias.

Aventuras: Os arqueiros geralmente têm duas origens, ou são elfos que após a destruição de sua pátria natal agora vagem por Arton como nômades ou são humanos ou semi-humanos que foram treinados nas tropas de arqueiros de algum exército e estão cumprindo alguma missão em nome do seu país ou foram dispensados do serviço militar e decidiram usar sua pontaria em aventuras.

Características: Apesar de serem combatentes os arqueiros não ficam na linha de frente do combate pelo menos não quando o combate corpo à corpo se faz necessário.

Os Arqueiros tomam a linha de frente abatendo o inimigo antes que ele alcance o grupo, sua deficiência em usar armas mais poderosas o obriga a usar táticas que visam diminuir a maior quantidade de inimigos antes que o

combate comece realmente.

Religião: arqueiros podem venerar qualquer Deus sua

profissão não determina nenhum Deus específico.

Alinhamento: arqueiros podem ter qualquer foco e conduta, mas o seu pensamento sempre é divergente, pois quando disparam suas flechas confiam em seus instintos e transferem isso pra sua maneira de pensar e agir.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 190 pontos de perícia.

Restrições: exceto anões, elfos do mar.

Aprimoramentos: nenhum

Perícias: Montaria 20%, Escolha 2 armas 20/20, Arcos 30/0, Esquiva 30%, Alpinismo 20%, Escolha entre Lutar corpo à corpo ou Tiro Rápido (25), Escolha entre Tiro certeiro ou Tiro múltiplo (50) e Sobrevivência 30%.

Armas e Armaduras: Armaduras Leves e Médias; e Armas Brancas: Adaga, Espada Curta ou Sabre.

Especial: os arqueiros são selecionados entre os candidatos que possuem maior capacidade de visão e, portanto, os melhores arqueiros são os elfos.

Após selecionados, os arqueiros passam por um intenso treinamento, praticando ao máximo sua mira. Após essa primeira fase o treinamento do arqueiro segue em 2 sentidos. O primeiro visa ampliar o alcance dos seus disparos onde o arqueiro, treinando em alvos cada vez mais distantes.

Esse treinamento permite ao arqueiro atingir alvos que estejam além do alcance máximo dos arcos, ou seja, sempre que usar um arco o arqueiro considera como alcance da arma o triplo do valor apresentado na tabela de armas. O segundo treinamento consiste em treinar disparos em alvos protegidos, visando atingir apenas os pontos vulneráveis das armaduras (seja naturais ou metálicas) dos seus alvos. Sempre que o arqueiro conseguir um sucesso crítico num ataque com arco além do dano dobrado o IP do alvo (se houver) será ignorado pois considera- se que o disparo acertou num ponto vulnerável onde não há proteção.

Bárbaro

"GRRRR!!!"
Kaine - Anão Bárbaro

História: A única grande diferença entre o civilizado e o não civilizado está na linguagem escrita, um povo que não tenha sua própria linguagem escrita não é civilizado.

Será, portanto, um povo bárbaro. Existem muitos povos assim em Arton. Ainda mais rústicos que o Ranger os bárbaros pertencem a uma sociedade mais primitiva, "não civilizada".

Bárbaros não sabem ler ou escrever, não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão) e não se adaptam a armaduras muito pesadas.

Nem todos são rudes ou selvagens; muitos podem ser nobres ou orgulhosos donos duma certa beleza rústica e animal.

Em Arton os bárbaros geralmente vêm das tribos de Lamnor, das regiões da Floresta de Naria ou da Grande savana.

São contra qualquer tipo de tecnologia e nunca usam armas e equipamento muito complexos, suas armaduras geralmente são de couro ou com pouquíssimo metal.

Aventura: os bárbaros apesar de viverem em tribos tendem a pelo menos durante uma fase de suas vidas, abandonar a tribo e percorrer o mundo, essa busca tende a satisfazer o espírito inquieto que acompanha todos os bárbaros.

Características: Os bárbaros são em unanimidade os mais capazes a enfrentar seus oponentes e sobreviver, em combate eles agem disparando furiosamente contra seus oponentes usando de armas de grande poder para abater rapidamente seus inimigos enquanto avança sobre a pilha de corpos que se cria por onde ele passa.

Religião: Bárbaros não gostam da civilização e, portanto, não gostam de Deuses civilizados seus principais Deuses são Megallok, Alihhana ou a Divina Serpente.

Alinhamento: bárbaros desconhecem o raciocínio lógico, pois, sempre dependeram e sobreviveram pelo instinto, logo são divergentes, bárbaros não são tímidos mas, não sabem lidar com a sociedade assim são

introvertidos e sua conduta varia mas geralmente são desonrados, não por maldade mas por desconhecer esse conceito.

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 200 pontos de perícia.

Restrições: proibido para elfos, elfos do céu, elfos do mar, sprites e halflings.

Aprimoramentos: Resistência à dor e Saúde de ferro.

Perícias: Montaria 20%, Armadilhas 20%, Escolha 1 arma 30/30 e outra arma 20/20, Esquiva 30%, Alpinismo 20%, Natação 20%, Rastreio (Escolha um ambiente) 20%, Intimidação 20%, Fúria (50), Sobrevivência (Escolha um ambiente) 30%.

Armaduras: Armaduras leves e médias e Armas Brancas: Clava, Espada Montante, Maça, Machado, Mangual ou Martelo.

Especial: Os bárbaros são guerreiros selvagens e sua selvageria se demonstra completamente quando estão em combate à maneira como se expressam durante uma luta aparenta uma ferocidade descomunal mesmo que estejam calmos e tranquilos.

Os bárbaros se entregam a toda sua selvageria despertando uma fúria interior que os permite sobrepujar seus inimigos, o contato e a entrega do bárbaro a sua fúria é tão intenso que eles aprenderam a dominar os raivosos caminhos de sua selvageria controlando os efeitos nocivos que o uso da fúria causa em seus possuidores.

Quando usa a fúria o bárbaro acrescenta um bônus de +20% nos ataques e +5 no dano ao invés dos bônus normais da manobra de combate. Além do maior intensidade da fúria os bárbaros também conseguem usá-las mais vezes ao dia, podendo fazer o uso de suas propriedades até 3 vezes ao dia.

Cavaleiro Alado

"Voe mais alto, vamos pegá-los Groein..."
Enian – Humano Cavaleiro Alado

História: O Cavaleiro Alado é um guerreiro abençoado com uma montaria alada, um animal ou monstro capaz de voar. A escolha tradicional é um grifo – criatura meio-águia, meio-leão, mas existem também cavaleiros de abelhas gigantes, mo rcegos gigantes, protodracos e até dragões. Alguns ainda cavalgam estranhos golens voadores construídos para esse fim.

Não a ouro no mundo para pagar uma boa montaria voadora, de modo que não adianta ser um rico cavaleiro. Em geral, o cavaleiro alado conquista sua montaria apos muito esforço ou em situações muito especiais.

Triunphus possui uma eficiente cavalaria de grifos de Arton para proteger-se dos ataques do Moocok. O bárbaro Taskan Skylander veio de uma tribo onde um menino é apresentado a um grifo ainda filhote, pra ser seu companheiro por toda a vida. Graças a essa rara, a ligação entre cavaleiro e a montaria e poderosa ambos podem ser comunicar entre si mentalmente quando estão próximos.

Aventura: Os cavaleiros alados originam-se geralmente ou dos exércitos de Vectora ou dos exércitos de Triunphus, pois estas duas cidades possuem academias de cavaleiros alados. Geralmente aventuram-se em nome de sua cidade ou de seus próprios interesses pessoais.

Características: Os cavaleiros alados são extremamente úteis pois sua habilidade de voar amplia em grandes proporções os recursos táticos de combate do grupo, seja formando um muro com sua montaria entre os inimigos e seus aliados ou seja resgatando oponentes feridos, a capacidade de voar é a melhor arma do cavaleiro alado, mesmo assim, sem ela ele é um combatente mediano.

Religião: Os Cavaleiros Alados das Sanguinárias adoram ou Megalokk ou Deuses menores, que geralmente representam o animal totem que protege a tribo. Os guardas de Vectora de tendência bondosa adoram Khalmyr os de tendência maligna, Keen.

Alinhamento: A conduta e o foco dos Cavaleiros podem variar constantemente, seu pensamento, porém é sempre divergente, pois precisam ter o extinto sempre aceso para manter o contato com sua montaria.

Custo: 3 pontos de aprimoramento e 190 pontos de perícia.

Restrições: Proibido para centauros e minotauros.

Aprimoramentos: Familiar 4.

Perícias: Montaria 30%, Treinamento de animais 20%, Tratamento de Animais 20%, Escolha uma arma branca 30/30, Escolha uma arma de longo alcance 30/0, Heráldica 20%, Arremesso 20%, Esquiva 20%, Etiqueta (Nobreza) 20%, Combate montado (25) e Arqueirismo montado (25).

Armaduras : Armaduras leves,médias e pesadas, Armas Brancas: Espada Curta, Espada de 2 lâminas, Espada Longa, Espada Montante ou Lança e Armas de longa distância: Arco ou Besta.

Especial: O cavaleiro alado desenvolve um treinamento especifico com sua montaria tornando a relação entre ambos como uma simbiose que os transforma numa máquina de combate única. Os cavaleiros alados aprendem a manobrar suas montarias de forma que elas podem se desviar de ataques completamente, permitindo ao cavaleiro alado trocar seus testes de esquiva por testes de montaria, **enquanto** estiver montado. Além disso o cavaleiro alado se beneficia da força de sua montaria em seus ataques somando o bônus de For da montaria aos ataques corporais do cavaleiro alado **enquanto** ele estiver montado, além disso os ataques desferidos contra o cavaleiro acertam sua montaria dividindo o dano igualmente entre ambos.

Guerreiro do Deserto

"Minha espada te cortará como se uma tempestade de areia cortasse sua pele"
Sahid – Meio-Orc Guerreiro do Deserto

História: Esses guerreiros fazem parte de tribos nômades que vivem espalhadas no deserto da perdição – entre as quais a tribo de Sar-Allan é apenas a mais conhecida.

Embora não sejam exatamente clérigos ou paladinos, eles veneram o deus Azgher. Quase da mesma forma que um ranger, um guerreiro do deserto não apreciam grandes cidades e outros locais "civilizados". Ele também se sente muito desconfortável a bordo de barcos ou navios. Sempre que possível prefere atuar nas áreas próximas de deserto ou montanhas.

O típico guerreiros do deserto usa manto e traje de seu povo com detalhes amarelo ouro. Muitos cobrem o rosto embora isso não seja obrigado (ao contrario com os clérigos de Azgher). Em combate corporal uma impressionante cimitarra.

Aventuras: Os guerreiros do deserto aventuram-se o tempo inteiro, porém, seu território de aventuras é restrito aos Desertos onde vivem, principalmente o Deserto da Perdição. Portanto, é raro um Guerreiro do Deserto se aventurar em outros locais, os motivos geralmente são pessoais ou envolvem alguma missão para seu clã.

Características: os guerreiros do deserto são combatentes singulares, eles possuem armas de dano mediano e só podem usar armaduras leves, portanto, precisam confiar no seu kilderash para vencer seus oponentes, o maior problema é que o kilderash só é realmente eficaz contra 1 oponente por vez.

Um outro recurso encontra-se nas manobras de combate disponíveis para o guerreiro do deserto, eles podem usar o combate montado para se beneficiar taticamente das vantagens de se lutar montado (vide o cavaleiro alado) ou podem se beneficiar da manobra de combate Acuidade com Arma para ampliar o dano das armas com seu bônus de Destreza elevado.

Religião: obrigatoriamente todos os guerreiros do deserto veneram Azgher, pois esse costume é passado de geração a geração pelas tribos, sendo até evidente o motivo, mesmo não sendo clérigos os guerreiros do deserto consideram suas habilidades dons que o grande Deus-Sol lhes deu para defender suas terras.

Alinhamento: o guerreiro do deserto geralmente é extrovertido pois longe dos combates gosta de festas e comemorações, além disso são lutadores doutrinados e portanto sua conduta é honrada seu pensamento pode ser linear ou divergente.

Custo: 1 ponto 190 pontos de perícia.

Restrições: Nenhuma

Aprimoramentos: Rastro invisível (Deserto) 1 e Senso de direção.
.
Perícias sugeridas: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 30/30 e outra 20/20, Escudo 0/30, Esquiva 30%, Rastreio (Deserto) 20%, Idiomas - Falar (Escolha 1 idioma) 20%, Tortura 20%, Escolha entre Acuidade com Arma ou Combate Montado (25), Sobrevivência (Deserto) 20%.

Armaduras: Armaduras Leves e Armas Brancas: Adaga, Cimitarra,Sabre ou Lança.

Especial: O Kilderash é uma arte onde o guerreiro treina o uso da cimitarra, do escudo e da adaga mesclando o uso dessas armas com movimentos que permitem ao praticante de Kilderash cegar um oponente fincando a lâmina na areia e com um gesto rápido arremessar a areia nos olhos dooponente. Esse teste é um teste Difícil se tiver sucesso o alvo perderá sua ação devido a areia nos olhos. Além de cegar um alvo o guerreiro do deserto pode tentar um bote, sacando rapidamente uma adaga que fica oculta sob seu escudo. Sempre que o guerreiro do deserto tiver um sucesso numa defesa ele pode tentar um ataque que não permite defesa pelo alvo, porém esse ataque só acerta se for um sucesso crítico. Outra técnica do Kilderash é a de ofuscar um alvo, colocando o escudo numa posição onde ele reflete a luz do sol contra os olhos do alvo. O guerreiro do deserto recebe uma penalidade de -10% em escudo, porém o alvo sempre perderá a iniciativa enquanto o guerreiro usar essa manobra.

Guerreiro

"A batalha forjará meu nome."
Balder - Humano Guerreiro

História: Este é típico jovem que se arma com espada e escudo e abandona sua vila na companhia de amigos aventureiros. E a forma mais simples e conhecida de herói aventureiro, o tipo mais comum em Arton.

Não e preciso muita coisa para ser um guerreiro: basta uma arma e disposição para usá-la. Todas as raças possuem guerreiros. Será rara uma aldeia ou uma vila que não tenha um guerreiro entre seus moradores.

Os guerreiros podem simplesmente vir de qualquer lugar de Arton, desde o soldado de um Reino até o meio-orc que defende sua tribo, todos são guerreiros, muitos lutam por um objetivo que julgam justos, uns lutam apenas pela fama e aventuras que a profissão pode trazer e outros alugam suas espadas para aqueles que pagarem mais pelos seus serviços.

Aventura: A escolha do caminha da lâmina já coloca o guerreiro no rumo da aventura, seja para acumular riquezas e fama, seja defendendo um exército. Um personagem guerreiro deverá ter em mente a aventura tomará a sua vida mais cedo ou mais tarde e não há fuga.

Características: o guerreiro é o kit de combatente padrão, ele pode usar qualquer arma e armadura tornando suas possibilidades infinitas a melhor tática do guerreiro é conciliar sua arma, armadura e/ou escudo com a escolha de sua manobra de combate.

Durante o combate ele deve encarar os inimigos e frente usando de estratégias de combate para atingir a vitória.

Religião: De acordo com sua diversidade guerreiro podem seguir praticamente qualquer Deus, desde o conceituado guerreiro-filósofo devoto de Tanna-Toh até o agressivo mestre de armas de Keen.

Alinhamento: Qualquer um, guerreiros não seguem um padrão pois a própria profissão engloba todos aqueles cujas funções não possam ser catalogadas em outros profissões.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 205 pontos de perícia

Restrições: nenhuma.

Aprimoramentos: nenhum

Perícias: Montaria 20%, Escolha 2 Armas Brancas 20/20 e 1 Arma Branca 30/30, Escudo 0/30, Esquiva 30%, Alpinismo 20%, Natação 20%, Intimidação 20%, Sobrevivência (Escolha um ambiente) 20%, Escolha uma manobra de combate (50)**.**

Armas e Armaduras: leves, médias e pesadas, Armas Brancas: Todas.

Especial: os guerreiros são os senhores da arte do combate, soldados valorosos e destemidos nenhum kit ou profissão se equipara a eles quando o assunto é combate.

Todo guerreiro segue uma linha de treinamento, essa linha refere-se ao tipo de treinamento que o guerreiro recebeu quando ainda aprendia seu ofício.

Existem vários os tipos de linha de que definem a maneira como o guerreiro luta, ou seja, cada linha representa seu estilo de combate.

No momento da criação do personagem o guerreiro deverá escolher 4 manobras de combate de custo 25, ele receberá cada uma dessas manobras na ordem em que eles as escolheu, sendo uma manobra ganha a cada nível que ele atingir da seguinte lista: 3º, 6º, 9º e 12º. O guerreiro ainda pode somar os pontos para comprar uma manobra de 50 pontos ou maior, mas ele só receberá a manobra quando completar o total necessário para possuí-la. Ele não poderá usar pontos de perícia para completar os valores faltantes.

Monges

"Mente sã,corpo são"
Ditado de Tamu-ra

História: O povo de Tamu-ra desenvolveu uma série de artes marciais que até hoje não são encontradas em nenhum outro ponto de Arton.

O monge é treinado em combate com armas simples como o bastão e nunchaku e até com as mãos vazias .Na antiga Tamu-ra, grandes monastérios treinavam muitos monges. Infelizmente, todos eles foram destruídos. Nos dias de hoje, para aprender essas técnicas os monges devem encontrar um dos poucos mestres que sobreviveram à Tormenta.

Monges aprendem não apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Como verdadeiros monges todos veneram seu deus dragão Lin- Wu. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza, cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo, não comem carne, não bebem álcool e não se entregam aos prazeres carnais.

Os monastérios estão espalhados em todo o mundo – pequenos mosteiros fechados, habitados por monges que buscam alcançar a própria perfeição através da ação e da contemplação. Eles treinam para serem guerreiros versáteis, capazes de lutar sem armas ou armaduras. Os habitantes dos monastérios comandados por mestres bondosos servem como protetores da população local.

Preparados para o combate, mesmo descalços e trajando roupas simples, os monges são capazes de viajar incógnitos entre a população, capturando bandidos, líderes guerreiros e nobres corruptos de surpresa. Por outro lado, os monastérios liderados por mestres malignos controlam os arredores através do medo, como o império de um governante maligno. Os monges malignos são ideais como espiões, infiltradores e assassinos. É improvável que um determinado monge se preocupe em proteger os camponeses ou acumular riquezas.

Aventuras: Os monges se aventuram em nome do seu templo, seja cumprindo uma missão específica para o seu templo, seja espalhando sua filosofia ou treinando sua arte. Um monge é extremamente disciplinado e

consciente procurando ajudar outras pessoas e acabar com o mal que se espalha por Arton.

Características: Um monge é um combatente exótico, suas armas causam dano pequeno, porém, seu punhos são destruidores quando bem treinados. Em combate eles preferem lutar usando socos e chutes contra seus oponentes.

Religião: Uma das obrigações para se tornar um monge é a devoção a Lin-Wu, é permitido o politeísmo para adorar deuses da raça original do aprendiz, mas nunca um deus com tendências contrárias a do deus dragão.

Alinhamento: O foco é introvertido em 80% dos casos devido a solidão advinda do treinamento, o pensamento pode varia, mas a conduta é obrigatoriamente honrada, independente do monge ser bom ou ruim, ele será honrado
.

Custo: 3 pontos de aprimoramento e 215 pontos de perícia

Restrições: não usam armaduras.

Aprimoramentos: Imunidade à venenos 1, Prontidão, Saúde de ferro e Temperamento calmo.

Perícias: Montaria 20%, Briga 30/30, Escolha 2 armas 20/20, Filosofia 20%, Esquiva 30%, Acrobacia 30%, Alpinismo 20%, Furtividade 20%, Combate Desarmado (25), Sobrevivência (Escolha um ambiente) 20%.

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas: Bastão, Bastão de Rato, Espada Tien e Nunchaku.

Especial: Os monges são altamente treinados no uso de suas mãos como armas, parte desse treinamento consiste no enrijecimento dos punhos tornando-os tão fortes quanto uma arma, com o tempo os monges aumentam essa técnica tornando seus punhos mais letais do que muitas armas. O dano do ataque desarmado de um monge é de 1d6, no 3º nível o dano aumenta para 1d8, no 6º nível o dano aumenta para 1d10, no 9º seus punhos passam a atingir criaturas vulneráveis apenas a magia e a armas mágicas, no 12º nível o dano aumenta para 1d12.

Gladiador

"Sou uma lutadora e artista,meu palco é a arena e meu show é a batalha"
Lorena – meio-elfa gladiadora

História: O gladiador é um guerreiro profissional, um artista que usa sua habilidade em combate para divertir o público em grandes shows. Em cidades como Valkaria, Triunphus e Tiberius, onde combates de arena são um entretenimento popular, os gladiadores são os maiores astros e estrelas.

Poder e habilidade em combate são importantes para o gladiador, mas mais importante ainda são sua aparência, presença e carisma. Seu objetivo maior não é vencer todas as lutas, e sim conquistar o publico lutando de forma impressionante. Nem sempre o vencedor recebe aplausos, um lutador vulgar, sem brilho ou com má reputação jamais será bem sucedido, mesmo vencendo. Por outro lado a meia-elfa Loriane não é uma guerreira de habilidade excepcional, mas mesmo assim é adorada em todo o Reinado.

Muitos gladiadores se estabelecem em arenas próprias, enquanto outros levam uma vida errante fazendo apresentações por onde passam. Essa dependência do público faz o gladiador um guerreiro urbano, apreciador do conforto das grandes cidades. Exatamente o oposto do Ranger, por exemplo.

É importante citar que os gladiadores usam de sua aparência em combate, mas essa aparência que citamos não se refere à beleza do corpo e sim de um estudo acurado da anatomia humana e da reação que determinado golpes geram, eles estudam os pontos vulneráveis da anatomia humana e consequentemente o desenvolvimento muscular aumenta deixando-os com uma aparência bonita.

Aventuras: gladiadores aventuram-se em nome da fama, eles não preferem as solitárias masmorras onde não terá uma plateia para o seu show e sim circular entre as arenas do mundo. Para aceitar uma missão que não seja uma luta em arena o gladiador só o fará por motivos pessoais ou porque o cumprimento da missão pode torná-lo famoso, mais do que colecionar riquezas o gladiador deseja colecionar a fama.

Características: o gladiador é um combatente singular, mediano nas suas opções de armas e fraco na escolha de armaduras, porém, um alto CAR pode proporcionar o equilíbrio perfeito para torná-lo tão completo quando o guerreiro ou o bárbaro. Um bom uso de estratégia é a combinação da manobra Acuidade com arma e a habilidade do gladiador para somar CAR e DES ao dano.

Religião: Gladiadores podem adorar qualquer Deus, muitos adoram A Divina Serpente, Keen ou Valkaria para os gladiadores da Arena Imperial.

Alinhamento: Obrigatoriamente extrovertidos pois precisam de carisma para ganhar a simpatia do público, o pensamento é de livre escolha e a conduta deve ser sempre honrada.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 180 pontos de perícia

Restrições: devem ter Carisma mínimo de 12

Aprimoramentos: Fama 1 e Torcida

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 30/30 outra 20/20, Escudo 0/30, Esquiva 30%, Reflexos em combate (50), Desarme (25), Sobrevivência (Áreas Urbanas) 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves e Armas Brancas: Espada Curta, Espada de 2 lâminas, Espada Corrente, Lança ou Tridente.

Especial: gladiadores não são um kit exatamente aventureiros, muitos deles passam seus anos apenas lutando em suas arenas, porém, sempre existem aqueles para os quais a aventura surge e eles a abraçam com toda sua força. Nestas aventuras o gladiador coloca em prática muitas das técnicas aprendidas durante sua vida nas arenas.

Essas técnicas envolvem desde o uso gracioso das armas, com movimentações exibicionistas que tendem a confundir ou retardar o adversário até o estudo minucioso da anatomia humana e sua relação com o combate e com as perícias marciais.

O gladiador estuda todos os tipos de arma e técnicas de combate, não para usá-las pois tal objetivo seria impossível de se realizar, mas para compreender em que partes específicas do corpo cada tipo de arma ou técnica atinge normalmente e a partir daí desenvolver métodos que o permitam proteger-se ou esquivar-se melhor dos ataques permitindo um rápido contra-ataque aproveitando as fraquezas do golpe executado pelo seu adversário. O gladiador soma seu modificador de CAR à iniciativa, ao dano e ao seu total de IP.

Lanceiro

"Minha lança é a extensão dos meus braços"
Arsh – Humano Lanceiro

Historia: A lança é uma das armas mais antigas e primitivas — perde apenas para a clava. Apesar disso, é uma das melhores armas de Arton. Assim, é mais comum encontrar grandes exércitos armados com lanças, em vez de espadas.

A lança é uma arma prática, versátil, que pode ser usada tanto em combate corporal quanto para arremesso. É também fácil de fabricar ou até improvisar: basta um galho longo com uma faca amarrada em uma extremidade. Povos mais primitivos chegam a fabricar lanças sem partes metálicas, com pontas de pedra lascada ou de madeira endurecida no fogo.

Existem também peças em forma de alavanca que permitem arremessar uma lança muito mais longe, quase igualando o alcance de uma flecha. O Lanceiro é um guerreiro especializado no manejo da lança. Geralmente formam um grupo a parte em exércitos e a maioria de aventureiros vem desse ramo.

Aventuras: os lanceiros geralmente vem das fileiras dos exércitos como uma tropa a parte, aqueles que continuam na carreira militar deverão jurar fidelidade a um reino ou senhor e terá como objetivo de suas aventuras os interesses de seus superiores, aqueles que porventura abandonem a carreira geralmente tornam-se mercenários vendendo seus serviços a quem pagar mais ou entregam-se completamente a uma vida de aventuras.

Características: Os lanceiros são especialistas no uso da arma como lança e possuem manobras de combate e habilidades que justificam tal afirmativa. Em combate ele tende a escolher os inimigos e então executar um ataque com salto para então partir para o combate corpo à corpo, se a oportunidade permitir ele sempre vai saltar antes de fazer um ataque para beneficiar-se do aumento de dano. Caso a situação exija uma estratégia defensiva ele ainda pode recorrer a sua habilidade de defesa bloqueando diversos inimigos.

Religião: Lanceiros não têm nenhuma relação especial com os Deuses, por isso podem adotar qualquer tipo de religião.

Alinhamento: A generalidade do Lanceiro o permite adotar qualquer tipo de alinhamento.

Custo: 1 ponto de aprimoramento 185 pontos de perícias.

Restrições: nenhuma

Perícias: Montaria 20% Escolha 2 armas 30/30, Escudo 0/20, Esquiva 30%, Arremesso 20%, Salto 20%, Foco em arma - Lança (25), Especialização - Lança (25).

Aprimoramento: nenhum

Armas e Armaduras: Armaduras leves, médias e pesadas, Armas Brancas: Alabarda, Lança, Espada Curta ou Adaga..

Especial: devido a sua afinidade e especialização com o uso da lança, os lanceiros desenvolvem técnicas de combate únicas com esta arma.

Uma das técnicas desenvolvidas é um ataque que se origina de um salto, o lanceiro salta e usa a força da queda para atingir o alvo com maior gravidade, nesta técnica o lanceiro soma +1 ao dano para cada 10% que ele possuir na perícia salto, cabe lembrar que ele precisa de espaço para executar o salto e alguns ambientes não permitem isso.

Além do salto outra técnica do lanceiro voltada para defesa consiste em girar a lança ao redor de seu corpo dificultando a aproximação e o ataque dos seus adversários, o lanceiro pode abdicar de seu ataque e então somar metade do seu valor de ataque a sua defesa, além disso, ele poderá fazer testes de defesa contra todos os ataques que recebe nessa rodada, cabe lembrar que essa técnica só funciona contra ataques corporais.

Especialistas

Ao interpretar um desses indivíduos altamente especializados você assumirá uma posição de destaque em qualquer grupo de aventureiros. Permita que os combatentes assumam a frente de combate, que os arcanos recuem para conjurar seus feitiços e permita que os sacerdotes forneçam a recuperação necessária para o grupo, seus métodos deverão ser mais sutis e indiretos, fazendo valer sua alcunha de especialista.

Guerreiros, Servos dos Deuses e Magos. Eles representam a maioria dos aventureiros de Arton, mas não todos. Uma pequena parte deles — em média dois ou três em cada dez — têm habilidades diferenciadas, que não dependem nem de força, nem de magias muito poderosas. Qualquer personagem que não se encaixa facilmente em algum dos grupos anteriores será um Especialista. O grupo dos Especialistas reúne todos os aventureiros que costumam ser conhecidos como ladrões ou ladinos: Bardos, Ladrões, Ninjas e outros. Esses heróis (ou vilões) furtivos não contam com grandes habilidades de combate ou poderes mágicos. Eles vencem com inteligência, esperteza e técnicas secretas.

Os kits de especialistas são: Ladrão, Ranger, Bardo, Pirata, Ninja, Dungeon Crawler, Pistoleiro, Swashbuckler, Artilheiro Halfling.

Os especialistas começam com 85 pontos para distribuir entre os atributos e recebem 1 ponto de atributo cada vez que passarem de nível, esses pontos não podem ser gastos no mesmo atributo consecutivamente.

Os especialistas começam com 5 pontos de aprimoramentos e recebem um ponto de aprimoramento extra em cada nível ímpar que atingir.

Os especialistas começam com uma quantidade de pontos de perícias iguais à formula: 10 * idade + 5 * INT, e recebem a cada nível 25 + 5 * modificador de INT pontos de perícias.

A cada nível que passarem os especialistas podem gastar no máximo 10 pontos em perícias de combate (Armas Brancas, Armas de Longa Distância, Briga, Esquiva e Manobras de combate).

A cada nível que passarem os especialistas podem gastar no máximo 5 pontos em perícias místicas (Alquimia, Ocultismo, Rituais, Teoria da Magia, Usar Instrumento Mágico, Viagem Astral e as Especialidades Mágicas).

A cada nível que passarem os especialistas podem gastar no máximo 25 pontos em perícias mundanas (as demais perícias da lista).

Os especialistas começam com 3 pontos heróicos e recebem +1 ponto heróico a cada nível que passarem.

Os especialistas começam com 5 pontos de sorte e recebem +3 pontos de sorte a cada nível que passarem.

Ladrão

“Espadas, magias e fé não vão ajudar se você estiver trancado numa sala onde as paredes se movem para te esmagar e o jeito de sair é desarmando esse complicado dispositivo”
Ow en – Humano Ladrão

História: O cidadão comum pode estranhar o fato de que valorosos guerreiros, clérigos, paladinos ou magos às vezes sejam vistos na companhia de “ladrões”. Afinal, por que um grupo de heróis aceitaria a presença de um criminoso entre eles? Isso acontece porque, entre aventureiros, um Ladrão não é necessariamente um criminoso ou pessoa maligna. Ele pode ser um herói aventureiro como qualquer outro – mas com habilidades diferentes.

Ladrões sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, seguir rastros, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras façanhas muito úteis durante a exploração de masmorras ou ruínas.

O Ladrão é um tipo de especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma masmorra sem pelo menos um Ladrão no grupo. Nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada. Mas não se pode negar que os talentos de Ladrão também tornam difícil evitar que se volte para o crime. Eles são mestres em invasão, disfarce e punguismo. Quase nada pode deter um Ladrão experiente quando ele está determinado a roubar alguém.

Publicamente, a palavra “Ladrão” ainda é ligada a criminosos. Muitos deles já foram aclamados como grandes heróis em Arton, mas sem que o povo jamais soubesse sobre seus verdadeiros talentos. Alguns Ladrões, inclusive, não aceitam ser chamados assim.

Aventuras: a busca por riquezas que alimenta o espírito do ladrão o coloca de frente às aventuras, diferentemente dos guerreiros que abraçam a aventura pela emoção do combate, um ladrão na verdade tenta ao máximo evitar o perigo e busca sempre sair ileso. Qualquer possibilidade de encontrar riquezas numa aventura é motivo mais que suficiente para ter um ladrão na equipe.

Características: o combate não é e nunca será o objetivo do ladino, ele sempre vai procurar uma forma de evitar o combate e consequentemente os ferimentos, preferindo atingir seus oponentes de forma que eles só percebam o ataque depois que a lâmina tocar-lhes o corpo ou atingindo-os a distância e fugindo quando tentarem uma aproximação.

Religião: Abertamente Hynin é o principal Deus dos ladrões.

Alinhamento: O foco geralmente é extrovertido, a conduta obrigatoriamente desonrada e o pensamento pode variar.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 235 pontos de perícias.

Restrições: proibido para centauros e minotauros

Perícias: Montaria 20%, Avaliação de objetos 20%, Armadilhas 30%, Escolha uma Arma Branca 20/20 e uma Arma de longo Alcance 20/0, Escapismo 20%, Esquiva 20%, Alpinismo 20%, Furtar 20%, Furtividade 30%, Lábia 20%, Ataque Furtivo (25), Manuseio de fechaduras 30%, Barganha 20%, Investigação 20%.

Aprimoramentos: Inocência 1.

Armas e Armaduras: Armaduras Leves e Armas Brancas: Bastão, Adaga, Sai, Carta de Baralho de Metal ou Espada Curta e Armas de Longo Alcance: Bestas ou Arcos.

Especial: os ladinos são os senhores da arte do subterfúgio, especialistas técnicos em várias perícias e hábeis em no trato de armadilhas nenhum kit ou profissão se equipara a eles quando o assunto é o subterfúgio. Todo ladino segue uma linha de treinamento, essa linha refere-se ao tipo de treinamento que o ladino recebeu quando ainda aprendia seu ofício.

Existem vários os tipos de linha de que definem a maneira como o ladino age, ou seja, cada linha representa uma forma da pratica de sua arte. No momento da criação do personagem o ladino deverá escolher 4 manobras da lista a seguir: Evasão, Esquiva Sobrenatural, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Ataque Furtivo (50), Ataque Furtivo (70 – precisa ter nível 50) ou Acuidade com Arma (30), sendo uma manobra ganha a cada nível que ele atingir da seguinte lista: 3º, 6º, 9º e 12º.

Ranger

"Aqui onde você teme que monstros tentem devorá-lo, este lugar é minha casa."
Gw i – Elfa Ranger

História: As florestas abrigam criaturas poderosas e astutas, como os sanguinários ursos-coruja e as maliciosas panteras deslocadoras. Ainda mais poderoso e esperto que essas criaturas é o Ranger, um caçador habilidoso. Ele conhece o floresta como se ela fosse uma casa e conhece cada detalhe de sua presa.

Os Rangers diversas vezes aceitam o papel de protetores, ajudando todos os que vivem ou viajam pelas florestas. Além disso, alguns deles odeiam certos tipos de criatura e procuram oportunidades para encontrá-las e destruí-las. Por outro lado eles podem se aventurar pelas mesmas razões dos guerreiros.

O Ranger sabe utilizar certos tipos de armas como o arco e a espada, suas perícias permitem a ele sobrevivem em intempéries, encontrar sua presa e evitar ser notado, além de possuir conhecimentos especiais que o ajudam a encontrar e vencer seus inimigos.

Rangers são especialistas na caça e no rastreio, sendo inimigos terríveis quando no seu ambiente.

Aventuras: Rangers geralmente são solicitados como guias para grupos que precisam passar por áreas selvagens ou atuam solitários protegendo essas áreas, seus motivos para uma aventura geralmente estão ligados com a área onde ele vive.

Características: Os rangers tem um considerável poder de ataque, podendo usar duas armas e tendo habilidade relativamente boa com o arco, ele pode apoiar o grupo em combate geralmente alternando entre o arco enquanto o inimigo estiver longe e usando suas armas brancas quando o inimigo se aproximar, uma outra opção é o cuidado em escolher o tipo de criatura que o ranger está acostumado a caçar.

Religião: Ranger veneram Alihanna acima de qualquer outra divindade.

Alinhamento: O foco é sempre introvertido devido a solidão da vida que levam, a conduta varia e o pensamento geralmente é divergente.

Custo: 3 pontos de aprimoramentos e 200 pontos de perícias.

Restrições: nenhuma

Perícias: Treinamento de Animais 30%, Montaria 20%, Armadilhas 20%, Escolha uma arma 20/20, Arco 20/0, Herbalismo 20%, Esquiva 20%, Camuflagem 20%, Rastreio (Escolha 1 ambiente) 30%, Lutar com 2 armas (50), Sobrevivência (Escolha um ambiente) 30%.

Aprimoramentos: ambidestria, caçador de criaturas (escolha um tipo de criatura), Rastro Invisível 1 (escolha um ambiente) e Empatia com animais.

Armaduras: Armaduras Leves e médias e Armas Brancas: Adaga, Cimitarra, Espada Curta, Espada de 2 lâminas, Sabre, ou Lança.

Especial: Rastreadores natos os rangers desenvolvem com o passar do tempo o dom natural de rastrear criaturas em qualquer ambiente seja ele qual for, os rangers podem usar metade do seu valor nas perícias Sobrevivência e Rastreio sempre que for utilizá-las fora do seu ambiente natural.

Além desta capacidade os rangers são caçadores natos e com o tempo ganham experiência suficiente para aprimorar suas habilidades de caça à outros tipos de criaturas,portanto, a cada 3 níveis (3º, 6º, 9º e 12º) os rangers recebem o aprimoramento caçador de criaturas para escolher criaturas diferentes.

Bardo

"Minha música é pra entreter amigos e inimigos, amigos para as comemorações e os inimigos para as batalhas enquanto os outros os matam"
Seph – Meio-elfo Bardo

História: Arton é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos Bardos, os artistas supremos de Arton.

A profissão de Bardo está entre as mais respeitadas do Reinado – pois, em uma sociedade sem comunicação a longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população. Acima de tudo, o Bardo é uma figura de carisma. Com seu talento ele conquista a confiança de inimigos, derrete o coração das damas e acalma as feras. Em aldeias e vilarejos afastados das grandes cidades, a simples passagem de um Bardo costuma ser motivo de festa.

É comum que eles sejam acolhidos em estalagens e casas de famílias, recebam cama e comida, apenas em troca de algumas boas canções ou histórias. Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência, em trajes elegantes, em geral trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento (ou até mesmo nenhum, valendo-se apenas de sua voz).

Todo Bardo é um artista, mas nem todo artista é um Bardo; apenas aqueles que decidem viver aventuras. Mas por que um artista se tornaria um aventureiro? Os motivos são variados. Muitos acompanham grandes heróis para produzir obras sobre seus feitos, pois as mais poderosas histórias são aquelas sobre grandes aventuras.

Outros tentam buscar inspiração em lugares distantes. E outros ainda o fazem pelo puro prazer de aventura, a emoção de desafiar monstros e vilões – uma emoção que eles podem, mais tarde, transformar em obras de arte. Todos os Bardos são abençoados e protegidos pela deusa Tanna-Toh, sendo que matar um deles atrai terrível má sorte sobre o criminoso. Em geral essa maldição ocorre na forma dos efeitos do aprimoramento negativo azar.

Aventuras: Os bardos têm precisam de material para suas histórias e músicas e nada melhor do que participar de aventuras ao invés de apenas ouvi-las. Um bardo vê na aventura a oportunidade de conseguir matéria bruta para a sua arte e provavelmente jamais se nagará a participa de uma aventura que pode se tornar uma lenda.

Características: Bardos não são personagens

combativos, sua especialidade é a interação social, onde são os melhores na área. Em combate eles buscam uma posição completamente defensiva dando suporte aos outros membros do grupo através de sua música ou pelo uso de itens especiais

Religião: A principal divindade dos Bardos é Tanatoh, deusa do conhecimento, outros deuses podem ser Hynin, Nimb, Lena entre outros.

Alinhamento: O foco dos bardos é obrigatoriamente extrovertido pois carisma é necessário para sua profissão, o pensamento pode variar e a conduta geralmente é desonrada.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 220 pontos de perícias.

Restrições: devem ter CAR 12 no mínimo.

Aprimoramentos: Eloquente 1, Fama 1 e Sedutor.

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20 ou uma Arma de longo Alcance 20/0, Atuação 30%, Canto 30%, Instrumentos musicais 30%, História 20%, Esquiva 20%, Ler/Escrever (Valkar) 20%, Empatia 20%, Lábia 20%, Liderança 20%, Sedução 20%, Diplomacia 20% e Barganha 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves e Armas Brancas: Adaga, Carta de Baralho de Metal, Chicote, Espada Curta, Rapier, Flauta Longa de Metal ou Leque de Metal e Armas de Longo Alcance: Besta.

Especial: O bardo aprende a usar os efeitos de sua música em situações de combate seja favorecendo seus aliados seja prejudicando seus inimigos. O bardo pode cantar ou tocar um instrumento, sua música causará efeitos benéficos ou maléficos de acordo com o tipo de música executada, para cada 10% que o bardo possui na perícia canto ou instrumento musical ele acrescenta um bônus de +5% que pode ser acrescentado ou no ataque ou na defesa dos seus aliados, além desse efeito o bardo pode ao invés do bônus causar redutores nas mesmas perícias dos seus inimigos no mesmo valor dos bônus. A música do bardo vai manter seus efeitos pelo período em que ele estiver cantando + 3 rodadas, e para ativá-la o bardo deverá cantar por pelo menos 3 rodadas.

Dungeon Crawler

" Lá dentro é frio, escuro e a natureza de lá é hostil, até as plantas são uma ameaça, e então, está pronto para entrar ou prefere voltar pra casa e deixar que eu vá sozinho? "
Haya – Halfling Dungeon Craw ler

História: Originária de um idioma não muito conhecido, Dungeon Crawler é uma expressão usada entre aventureiros para designar os "rastejantes de masmorras".

Em geral é uma expressão pejorativa, usada por alguns para se referir aos aventureiros que exploram túneis, derrotam monstros e retornar com bolsas cheias de tesouros. Com tempo e experiência, todo aventureiro descobre que a vida é muito mais que isso — os desafios não existem apenas no subterrâneo, mas em todo lugar.

Da mais luxuosa festa no Palácio Imperial de Valkaria ao mais humilde rito fúnebre em um vilarejo bárbaro, todos os lugares e eventos abrigam oportunidades de aventura. Ainda assim, existem aventureiros que acabam se tornando grandes especialistas na exploração de túneis, masmorras e ruínas.

O Dungeon Crawler tem grande conhecimento sobre ambientes subterrâneos, arquitetura, armadilhas, passagens secretas e criaturas que ocorrem nesses lugares. Ele nem sempre chega a ser um bom lutador: muitos atuam simplesmente como guias ou especialistas para grupos de aventureiros.

Aventuras: A aventura é o único caminho do dungeon crawler, seus dotes profissionais e sua área e atuação é da aventuras. Masmorras antigas, templos abandonados, cavernas escuras este é o ambiente de trabalho do dungeon crawler e para ele não participar de uma aventura só mesmo se estiver morto.

Características: apesar de serem aventureiros natos os dungeon crawlers não são extremamente combativos, sob esse aspecto são, na verdade, de medianos a ruins, o que lhes garante a sobrevivência é o uso compulsivo de estratégia e o costume de manter a distância certa de seus inimigos.

Religião: Qualquer divindade pode ser o Deus dos Dungeons Crawlers, a raça nesse ponto influencia muito mais que a profissão, essa profissão exige muito mais crença em seus conhecimentos e habilidades do que na benção de um Deus.

Alinhamento: O foco pode ser extrovertido ou introvertido, o pensamento é geralmente divergente, pois eles seguem muito o instinto, a conduta pode variar mas a maioria é honrada.

Custo: 1 ponto de aprimoramentos e 165 pontos de perícias.

Restrições: nenhuma

Perícias: Montaria 20% Avaliação de objetos 20%, Armadilhas 30%, Escolha uma arma branca 20/20 ou arma de longo alcance 20/0, Escapismo 20%, Esquiva 30%, Alpinismo 20%, Furtividade 20%, Idiomas – Ler e Escrever (escolha 1 idiomas) 20%, Manuseio de fechaduras 20% e Sobrevivência 30%.

Aprimoramentos: Bom senso e Infravisão.

Armas e Armaduras: Armadura Leve e Armas Brancas: Adaga ou Espada Curta e Armas de longo alcance: Besta.

Especial: os dungeons crawlers treinam seus sentidos para a detecção imediata de armadilhas, quando esse sentido falha, mesmo assim seus reflexos acurados permitem que eles se desviem. Sempre que se aproximar de no mínimo 1m de uma armadilha que possa se detectada (que permita em teste para encontrá-la) ele recebe um bônus de +20% para encontrá-la e para evitar seus efeitos, ou seja, se o dungeon crawler não declara que está procurando uma armadilha, mesmo assim ele pode fazer o teste mas apenas com o valor de 20%, caso ele declare recebe um bônus de +20%, e independente se a encontrou ou não, ele recebe um bônus para evitar seus efeitos de +20%.

Ninja

"O que você chama de simples assassinatos e espionagem eu chamo de arte, de poesia, de música, onde eu sou o maestro e a sinfonia é a sua morte"
Ryu – Humano Ninja

História: O Ninja é o misterioso espião e assassino da cultura de Tamu-ra, altamente treinado em espionagem, artes marciais e filosofia.

Graças a suas técnicas secretas de invisibilidade, muitos acreditam que ele tenha poderes mágicos — o que nem sempre é verdade. O grande poder do Ninja vem de sua astúcia e furtividade, pensamento rápido e sumir na multidão.

Não é raro que se tornem aventureiros, uma vez que seus "talentos" são necessários para um grupo de heróis.

O povo tamuraniano acredita que todos os Ninjas são malignos, pois eles lutam sem honra e são inimigos dos Samurais. A verdade é que, embora muitos deles trabalhem hoje como assassinos contratados, originalmente o Ninja era um defensor dos oprimidos, um herói fora-dalei, que enfrentava tiranos opressores.

O Ninja é também habilidoso no uso de quase todos os tipos de arma. O Ninja segue um código de honra próprio: uma vez que aceita uma missão, nunca vai abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário.

Aventuras: O ninja pode ter duas posições, aqueles que pertencem a um clã vão se aventurar em nome do seu clã, cumprindo alguma missão para seus superiores, já os ninjas que não pertencem a nenhum clã tornam-se mercenários e vendem seus serviços para aqueles que pagarem mais, esses são os mais propícios a entrarem para uma vida de aventuras.

Características:

Religião: Os ninjas veneram Lin-Wu, mas numa versão mais distorcida do ideal samurai.

Alinhamento: O foco pode ser extrovertido ou introvertido, o pensamento é geralmente divergente, pois eles seguem muito o instinto, a conduta obrigatoriamente é desonrada.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 180 pontos de perícias.

Restrições: proibido para centauros e minotauros

Perícias: Montaria 20%, Armadilhas 20%, Esquiva 30%, Acrobacia 30%, Alpinismo 20%, Furtar 20%, Furtividade 30%, Rastreio (Escolha um ambiente) 20%, Lábia 20%, Saque Rápido (25), Manuseio de fechaduras 20%, Investigação 20% e Venefício 20%.

Aprimoramentos: identidade secreta.

Armas e Armaduras : Nenhuma armadura e Armas Brancas: Sai, Bastão de Rato, Espada Tien, Foice, Katana, Katar, Kusarigama ou Nunchaku.

Especial: Através do uso de técnicas de ilusionismo e meditação os ninjas desenvolveram uma técnica que altera a forma como seus oponentes o enxergam dificultando os ataques, seja criando uma aura de silêncio que o permite não fazer nenhum ruído seja alterando sua imagem fazendo-a parecer turva.

Além disso treinam diferentes formas de matar ou incapacitar seus oponentes, uma das linhas de estudo dessas técnicas envolve o uso de venenos e alguns chegam a desenvolver técnicas onde eles injetam venenos em seu próprio corpo, controlando as dosagens até que o corpo se torne imune e o veneno passe a circular em sua corrente sanguínea, posteriormente esse sangue venenoso é usado contras seus inimigos.
O ninja pode ao custo de 2 pontos de vida ou 3 pontos heróicos usar cada uma das seguintes magias a seguir: Imagem Turva, Silêncio, Flecha de ácido e paralisia.

Pistoleiro

"Fogo e pólvora são mais eficientes do que lâminas"
Dorr – Anão Pistoleiro

História: Na maioria dos mundos medievais mágicos, a magia substitui vários setores da tecnologia. Uma vez que a mágica é muito mais poderosa, segura e confiável, muitos inventos que conhecemos na Terra jamais seriam amplamente usado em Arton.

Um deles é a pólvora. A pólvora já foi descoberta em Arton, mas – após uma série de experimentos desastrosos – foi considerada perigosa demais. Seu uso é proibido em todo o território do Reinado. Canhões são usados apenas por piratas e em algumas naus dos minotauros (mais um ponto de conflito entre Tapista e os demais reinos).

Armas de fogo pessoais são uma verdadeira raridade; pouquíssimas pessoas em Arton têm conhecimento técnico para fabricar e cuidar de uma delas – e menos ainda são loucos o bastante para usá-las, desafiando a lei e o bom senso! O Pistoleiro, entretanto, é um especialista que possui ambas as qualidades.

Aventuras: O pistoleiro é um fora da lei e nenhuma cidade grande permitirá sua presença por muito tempo, portanto o destino do pistoleiro é ou o isolamento ou a vida de nômade. Quando a segunda opção é escolhida a aventura torna-se o melhor caminho, pois a única casta da população que recebe de maneira menos hostil o uso da pólvora são os aventureiros.

Características: O pistoleiro atua praticamente como um combatente porém ele atua de maneira diferente, ele não vai de encontro ao inimigo, na verdade ele usa suas armas de fogo para abatê-los rapidamente, recuando para sempre manter-se numa distância segura e se a situação exigir, ele pode sacrificar suas orbes explosivas e devastar alguns inimigos rapidamente.

Religião: Qualquer divindade pode ser o Deus dos Pistoleiros, a raça nesse ponto influencia muito mais que a profissão, essa profissão exige muito mais crença em seus conhecimentos e habilidades do que na benção de um Deus.

Alinhamento: O foco pode ser extrovertido ou introvertido, o pensamento é geralmente divergente, pois eles seguem muito o instinto, a conduta pode variar mas a maioria é honrada.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 200 pontos de perícias.

Restrições: nenhuma

Perícias: Montaria 20%, Armeiro (Armas de fogo) 20%, Escolha uma arma branca 20/20, Escolha uma arma de fogo 30/0, Alquimia 30%, Esquiva 20%, Arremesso 30%, Escolha entre Saque Rápido (25) ou Tiro Certeiro (50), Investigação 20%, Sobrevivência (Escolha um ambiente) 20%.

Aprimoramentos: nenhum

Armas e Armaduras: Armadura leve Armas Brancas: Adaga,Chicote, Espada Curta ou Sabre e Armas de fogo: Garrucha , Rifle ou Pistola.

Especial: o pistoleiro é o único kit que possui o domínio de uma substância rara em Arton, a pólvora, esse segredo era mantido apenas pelo povo de Tamu-rá, mas especificamente uma organização secreta, e foi trazido de lá pra o resto do continente por esta organização, porém com o ataque da Tormenta o segredo do domínio da pólvora teria morrido, para não permitir isso os poucos senhores desta técnica tiveram que passar o conhecimento para não tamurianos pois o uso da mesma é proibido em todo o continente e sua o pouco que restou de sua organização estava sendo caçada.Assim criaram-se os pistoleiros aqueles que dominaram o uso da pólvora e a transformaram para uso em armas de fogo.

Além das armas de fogo o pistoleiro é capaz de produzir um artefato chamado de orbe explosiva, eles aprenderam que aprisionando uma certa quantidade de pólvora em recipientes pequenos e frágeis e prendendo a eles um fio inflamável poderia arremessar o recipiente a longas distância e no momento que a chama do fio encontra-se a pólvora o recipiente se partiria em milhares de pedaços com grande força ferindo quem estive próximo. A orbe de pólvora causa 3d10 pontos de dano em todos os alvos a até 5m do ponto de impacto.

O pistoleiro recebe 1d6 orbes, ele recebe +1d4 orbes a cada vez que passar de nível. Para fabricar 1d4+2 orbes ele precisa de 1 mês de trabalho ininterrupto, 500 tibares por orbe e ter um sucesso num teste de Alquimia e Armeiro.

Swashbuckler

"Touché!!"
Freyi – Elfo Swashbuckler

História: Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o Swashbuckler é o mais ousado, galante e romântico dos aventureiros.

Ele despreza as armaduras, preferindo se exibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas. Ele gargalha dos machados e espadas montantes, brandindo seu florete ou trazendo uma adaga — ou uma rosa! — entre os dentes perfeitos e brilhantes.

"Heroísmo exagerado" é a marca registrada do Swashbuckler, pois sua ousadia e imprudência não conhecem limites. Ele se balança em candelabros, corre sobre mesas, derruba portas sob sua bota, se lança através de janelas e salta sobre telhados — mesmo quando isso não é necessário!

Em vez de planejar, atira-se aos brados sobre qualquer inimigo. Em vez de tesouros e itens mágicos, ele busca apenas fama, glória e aventura. E quando a missão envolve uma linda dama em perigo, que os deuses tenham pena de quem ficar em seu caminho.

Alguns destes heróis escondem sua verdadeira identidade sob uma máscara, para evitar que sua família e amigos sejam ameaçados pêlos vilões — e, por alguma razão que apenas os deuses conhecem, a máscara parece torná-los ainda mais sedutores! Por sua graça, elegância e disposição para o romance, elfos e meio-elfos são aqueles que mais facilmente se tornam Swashbucklers.

Aventuras: Os swashbucklers têm a aventura correndo em suas veias, eles buscam a aventura tentando satisfazer seus desejos, como abelhas são atraídas pelo mel. O Swashbuckler gosta de se aventurar sua maior

recompensa é o perigo, o prazer de enfrentá-lo e o gozo de vencê-lo.

Características: Swashbucklers se portam num grupo como combatentes auxiliando diretamente em combate, porém não podem usar boas armaduras e sua lista de armas é completamente restrita então cabe a ele se beneficiar das melhores escolhas de manobras de combate que sua habilidade de kit permite.

Religião: Swashbucklers veneram Hynin e Nimb pois são caóticos como esses Deuses.

Alinhamento: O foco deve ser extrovertido, o pensamento pode ser linear ou divergente e a conduta é desonrada.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 215 pontos de perícias.

Restrições: Devem ter CAR 12 no mínimo.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma arma 30/30, Atuação 20%, Escapismo 20%, Esquiva 30%, Acrobacia 30%, Alpinismo 20%, Arremesso 20%, Salto 20%, Etiqueta (Escolha 1) 20%, Liderança 20%, Sedução 20%, Finta (25).

Aprimoramentos: Sedutor.

Armas e Armaduras: Armadura Leve e Armas Brancas: Adaga, Chicote ou Rapier.

Especial: Swashbucklers são heróis destemidos que não preferem o uso de armaduras e de armas pesadas portanto precisaram desenvolver técnicas de combate que compensassem a falta destes equipamentos bélicos. Os swashbucklers se especializaram em combater usando táticas de esquiva e surpresa atacando o adversários várias vezes e evitando ao máximo ser atingido.

O swashbuckler pode escolher uma manobra de combate da lista a seguir: Ataque Giratório, Acuidade com arma, Desarme, Evasão, Esquiva Sobrenatural, Foco em arma, Reflexos em combate e saque rápido. Ele ganha uma dessas manobras no 3º, 6º, 9º e 12º níveis.

Artilheiro Halfling

"Sim, Skol Miller é meu primo sim, e ele é bom com espadas e com violões, mas desde pequeno sempre foi um péssimo arremessador de pedras"
Haná – Artilheira Halfling

História: A raça halfling de Arton tem como uma de suas grandes paixões o arremesso de pedras, seja como esporte, seja como habilidade de combate. Desta forma, os pequeninos acabaram tornando esta sua principal arma, e os melhores aventureiros halflings são especializados em seu uso.

O halfling comum é hábil no manejo da funda — uma simples tira de couro onde a pedra é girada a grande velocidade e então arremessada. Já o Artilheiro utiliza uma engenhoca chamada tai-tai, que consiste de uma minicatapulta presa ao braço.

O dispositivo pode disparar uma pedra com o mesmo alcance de uma flecha, e com força suficiente para causar o mesmo dano. Não fossem os halflings um povo pacífico e pouco numeroso, a simples posse desta arma seria um sério perigo para outras raças.

Os Artilheiros procuram na aventura uma forma de testar suas pontarias, chega de alvos imóveis e inofensivos, os artilheiros desejam acertar um dragão, enquanto ele voa e prepara sua baforada.

Aventuras: Os artilheiros geralmente se cansam das competições simples de Hongari e decidem medir suas capacidades em competições mais arriscadas se embrenhando numa vida de aventuras em busca de alvos mais difíceis do que os alvos imóveis de Hongari, eles desejam alvos móveis que tentam destruí-los enquanto eles se esquivam e os atingem com seus arremessos.

Características: os artilheiros atuam em combate mantendo a distância dos inimigos enquanto os alveja com uma chuva de armas arremessadas ou disparadas de suas armas, em combate corpo a corpo eles sempre ficam em desvantagem pois podem escolher poucas armas e só podem usar armaduras leves.

Religião: Os Artilheiros veneram a qualquer Deus, sua profissão não exige nenhum devoção obrigatória.

Alinhamento: Qualquer um, pois são extremamente versáteis.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 160 pontos de perícia.

Restrições: apenas halflings.

Perícias: Montaria 20%, Armeiro (Tai-Tai) 20%, Escolha uma arma 20/20, Besta 20/0, Alquimia 20%, Esquiva 20%, Acrobacia 20%, Arremesso 20%, Furtividade 20%, investigação 20% e Sobrevivência 20%.

Aprimoramentos: nenhum

Armas e Armaduras: Armadura Leve e Armas Brancas: Bastão, Adaga ou Espada Curta e Armas de longo alcance: Besta.

Especial: sendo um povo pacífico os halflings criaram o tai-tai como uma forma de esporte, eles adoram praticar tiro e esportes de arremesso e se especializaram no uso dessa arma tão exótica.

O tai-tai é uma espécie de besta de mão que dispara pedras, a versão esportiva é quase inofensiva, porém halflings aventureiros alteraram a arma para aumentar seu dano e sua cadência de tiro.

O tai-tai dispara até 3 pedras por turno, cada pedra causa 1d4 pontos de dano de contusão, uma pessoa normal que tente recarregar o tai-tai vai levar 3 rodadas, porém um artilheiro halfling pode recarregá-lo em apenas uma rodada, seu o alcance é de 20 metros.

Alguns halflings utilizam o Tai-Tai para arremessas as pérolas explosivas transformando-o praticamente num canhão. Para fabricar uma pérola explosiva o artilheiro precisará gastar 200 T$ em materiais e passar num teste de Alquimia, essas pérolas explosivas causam 2d6 pontos de dano, mas só podem ser arremessadas uma por vez ao contrário das pedras comuns que podem ser disparadas num cadência de 3 tiros por rodada.

Arcanos

Em Arton, onde a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos, os Magos são extremamente importantes. Enquanto os servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de seus milagres, os magos não acreditam nesse tipo de acordo. Eles conquistam seus poderes de outras maneiras.

Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos. E existem ainda aqueles que nascem com magia correndo nas veias, ou recebem esse poder de forma involuntária.

A despeito do mistério, ou em função dele, a magia abre um portal para um universo onde tudo é possível. Deixe que os combatentes explorem suas míseras habilidades físicas, os arcanos conhecem as chaves verbais e os rituais místicos capazes de liberar o poder inerente à própria matéria que compõem a realidade.

Os kits de arcanos são os seguintes: Necromante, Encantor, Membro da Academia Arcana, Invocador de criaturas, Mago de Combate, Mago, Mago Elementalista.

Os arcanos começam com 85 pontos para distribuir entre os atributos e recebem 1 ponto de atributo cada vez que passarem de nível, esses pontos não podem ser gastos no mesmo atributo consecutivamente.

Os arcanos começam com 5 pontos de aprimoramentos e recebem um ponto de aprimoramento extra em cada nível ímpar que atingir.

Os arcanos começam com uma quantidade de pontos de perícias iguais à formula: 10 * idade + 5 * INT, e recebem a cada nível 25 + 5 * modificador de INT pontos de perícias.

A cada nível que passarem os arcanos podem gastar no máximo 5 pontos em perícias de combate (Armas Brancas, Armas de Longa Distância, Briga, Esquiva e Manobras de combate).

A cada nível que passarem os arcanos podem gastar no máximo 25 pontos em perícias místicas (Alquimia, Ocultismo, Rituais, Teoria da Magia, Usar Instrumento Mágico, Viagem Astral e as Especialidades Mágicas).

A cada nível que passarem os arcanos podem gastar no máximo 15 pontos em perícias mundanas (as demais perícias da lista).

Os arcanos começam com 3 pontos de sorte e recebem +1 ponto de sorte a cada nível que passarem.

Os arcanos começam com 5 pontos de focus e recebem +1 ponto de focus cada vez que passarem de nível e ainda começam com 3 pontos de magia e recebem +3 pontos de magia a cada nível que passarem.

Necromante

"Estudar a morte em muito nos ensina a entender a vida"
Eriol Khan – Humano Necromante

História: O necromante é um mago especializado no estudo, criação e controle de mortos-vivos. Na maioria das sociedades ele seria considerado um vilão – e muitos de fato o são, usando esqueletos e zumbis como soldados e servos diabólicos.

Por seu desrespeito pela vida, Necromantes são os mais clássicos inimigos dos grupos de aventureiros. Mas o Necromante é, acima de tudo, um estudioso. Ele está interessado em desvendar os mistérios da vida e da morte, seja em proveito próprio, seja em benefício da humanidade.

O ilustre Vladislav Tpish é a prova viva de que nem todos os Magos deste tipo são malignos. Alguns, contudo, têm como grande ambição acumular magia suficiente para se tornarem liches – Magos mortos-vivos de imenso poder.

Todos os Necromantes são abençoados pela deusa Tenebra, da mesma forma que seus clérigos. Por esse motivo eles podem lançar as magias divinas Criação e Esconjuro de Mortos – vivos, mas não podem usar nenhuma outra magia ou poder exclusivo dos clérigos.

Aventuras: Os necromantes geralmente se aventuram porque precisam adquirir segredos proscritos da sociedade comum, sua profissão os afasta da sociedade que repele suas atividades e o conhecimento necessário para desenvolvê-las são proibidos em bibliotecas tendo que ser caçados em tumbas esquecidas e templos abandonados.

Características: Os arcanos são incapazes em combate quando dependem de suas capacidades físicas, eles dependem primeiramente dos mortos-vivos que pode invocar e depois faz uso de suas magias, geralmente usando o crânio voador de vladislav e enfraquecer para abater seus inimigos.

Religião: Evidencialmente devotos de Tenebra e Lena mas ainda existem alguns que são ateus.

Alinhamento: o foco pode ser qualquer um, assim como a conduta, porém o pensamento é sempre linear.

Custo: 3 pontos de aprimoramentos e 200 pontos de perícia

Restrições: seu maior focus sempre deve ser um dos Arcanos negros.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma arma branca ou arma 20/20 de longo alcance 20/0, Anatomia 20%, Alquimia 20%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%, Esquiva 20%, Escolha 1 especialidade mágica (50), Usar instrumentos mágicos 20%.

Aprimoramento: Ambiente favorável 4 (noite).

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas: Cajado,Adaga e Armas de longo Alcance: Besta.
.
Magias iniciais: Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Criação de Mortos-vivos, O Crânio Voador de Vladislav, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Enfraquecer, Esconjuro de Mortos-Vivos, Falar com os Mortos, Prisão de Ossos, Proteção Mágica, Proteção contra o Elemento, Regeneração para os Mortos e Transporte.

Especial: o ritual básico de criação de mortos-vivos é um ritual lento e complicado para se realizar, geralmente os necromantes o executam quando estão em seus laboratórios protegidos de qualquer perigo.

Porém quando estão em combate os necromantes, como qualquer arcano, possuem suas deficiências bélicas, na busca de resolver esse problema os necromantes conseguiram criar um ritual que os permite invocar esqueletos e zumbis para o protegerem, porém como trata-se de uma invocação feita de maneira rápida o número de criaturas bem como o tempo que elas ficam a serviço do necromante é curto.

O necromante pode ao custo de 3 pontos de sorte invocar um número de zumbis ou esqueletos igual ao seu nível + modificador de INT, os requisitos para o sucesso da invocação são: ter uma quantidade de mortos suficientes para a conjuração e o gasto de uma rodada para a invocação.

Membro da Academia Arcana

"Minha escola ensina uma arte antiga e poderosa e nela eu sou o melhor""
Mestre Talude – Humano Membro da Academia Arcana

História: Como a maior instituição do Reinado dedicada ao estudo e ensino da magia, a Grande Academia Arcana de Valkaria abriga em seus prédios a maior concentração de Magos e estudantes de magia de Arton.

Tipicamente, os Membros da Academia trabalham como professores,mas comandar salas de aula não é tudo em sua vida. Eles também atuam como pesquisadores, cientistas e conselheiros para o Rei Thormy sobre assuntos diversos.

É comum que participem de missões que envolvem grandes mistérios ou ameaça para o Reinado.

Existe um setor inteiro da Academia dedicado a descobrir formas de combater a Tormenta, por exemplo.

Da mesma forma que os Acadêmicos, os Membros da Academia estão muito mais interessados no estudo e conhecimento teórico relacionado, como criaturas mágicas, artefatos, deuses e outros.

De fato, muitos Acadêmicos fazem parte de Academia, a diferença é que estes preferem trabalhar em salas de aula, estúdios ou laboratórios, enquanto o Membro muitas vezes atua em missões com aventureiros.

Aventuras: Os membros da academia arcana geralmente se aventuram cumprindo alguma missão em nome de sua escola, muitos dos materiais usados durante as aulas são componentes raros e difíceis de se encontrar o que obriga os alunos que desejam desenvolver mais suas capacidades abandonar a segurança da escola e entrar num mundo de aventuras.

Características: os membros da academia arcana em combate dependem do bom uso e da escolha acertada de quais magias irá possuir com o seu aprimoramento biblioteca mística. Caso ele precise contar com as magias de sua lista inicial ele se utilizará de uma combinação entre explosão, caso precise atingir vários oponentes ou então ataque mágico caso precise atingir apenas um oponente (ataque mágico consome menos pontos de magia), como proteção ele pode se utilizar ou de proteção mágica para criar proteção bruta contra danos ou da magia criatura elemental para invocar uma criatura que o defenda.

Religião: Principalmente Wynna, pois a escola ensina adoração a essa Deusa, pode-se adotar outros Deuses.

Alinhamento: A escola é muita enérgica quanto seus aprendizes, a conduta deve ser honrada, o pensamento deve ser linear o foco pode variar.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 210 pontos de perícias.

Restrições: nenhuma

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma arma branca ou uma arma de longo alcance 20/20, Alquimia 30%, Ocultismo 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%, Esquiva 20%, Escolha 1 especialidade mágica (50), Etiqueta (nobreza) 20%, Idiomas (Escolha 1) – Ler/Escrever 20%, Diplomacia 20%, Investigação 20%, Usar instrumento mágico 20%.

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas: Adaga ou Cajado e Armas de longo Alcance: Besta.

Aprimoramentos: Biblioteca mística 1 e Patrono.

Magias iniciais: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Explosão, Força Mágica, Invocação Elemental, Invulnerabilidade, Proteção Mágica, Proteção contra o Elemento, Transporte.

Especial: Os membros da academia arcana são estudiosos natos e aperfeiçoam essa dom como passar do tempo, geralmente quando se empenham em estudar uma magia eles tem sucesso em decifrar todo o ritual que permite seu aprendizado.

Todos os testes para aprender magias ao passar de nível do membro de academia arcana são considerados com um nível de dificuldade a menos, eles ainda consomem apenas metade do tempo para pesquisar uma nova magia.

Invocador Arcano

"Não usarei armas contra você, apenas contarei com o apoio de meus amigos"
Maelk – Meio-elfa Invocadora Arcana

História: Apesar do poder destrutivo de certas magias, o Mago típico não é um aventureiro combativo. Enquanto a espada é reservada aos de braço forte, a magia é própria para os de mente aguçada.

Alguns aventureiros são agraciados com músculos e cérebro acima da média, de forma que podem dominar tanto a magia quanto as artes do combate,m as estes são raros.

Portanto, Magos em geral são fracos e inaptos para o combate físico. Mas, com seu poder, eles podem invocar criaturas para lutar ou realizar façanhas físicas por eles, e alguns Magos, os Invocadores são especialistas neste tipo de coisa.

Os invocadores Arcanos se especializam em invocar criaturas que lutam em seu lugar, mas nem só o combate é a função desses monstros, outras tarefas podem muito bem serem realizadas e nem são usados só como máquinas de guerra, o invocador considera seus aliados amigos próximos os quais ele possui muita estima.

Aventuras: enquanto as magias comuns podem ser estudadas por um arcano enquanto ele passa anos de sua vida sentado numa mesa frente a pilhas de livros velhos e mofados, o invocador arcano desenvolve seus poderes a partir do contato com as criaturas que ele deseja invocar, essa necessidade o obriga a atuar diretamente na área da aventura o que o coloca lado a lado a outros aventureiros.

Características: em combate os invocadores contam exclusivamente com o produto de suas invocações, ele empesteia o local com suas criaturas controlando-as enquanto elas avançam enfurecidamente contra os seus inimigos, geralmente ele usa magias de suporte em suas criaturas como Aumento de Dano e Proteção Mágica.

Religião: Os Invocadores Arcanos veneram Wynna, Alihanna e Megallok, dificilmente adorando outros Deuses.

Alinhamento: o foco dever ser divergente ao contrário da maioria dos outros magos, pois é o instinto a fonte de poder dos invocadores.

Custo: 1 pontos de aprimoramento e 210 pontos de perícias.

Restrições: só podem ter focus nos caminhos naturais.

Perícias: Montaria 20%, Treinamento de animais 20%,Escolha uma arma branca 20/20 ou uma arma de longo alcance 20/0, Zoologia 30%, Alquimia 20%, Ocultismo 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%, Esquiva 20%, Escolha 1 especialidades mágicas (50), Usar instrumentos mágicos 20%.
Aprimoramento: Empatia com animais e Familiar 1.

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas: Adaga ou Cajado e Armas de longo Alcance: Besta.

Magias iniciais: Aumento de Dano, Cajado em Cobra, Coragem, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Invocação da Sombra, Invocação do Elemental, Praga de Kobolds e Proteção Mágica.

Especial: O invocador de criaturas pode invocar algumas criaturas do guia dos monstros de Arton ao custo de 2 pontos de sorte qualquer criatura da lista pode ser invocada.

As criaturas invocadas só podem agir no turno posterior da sua invocação e sua ação sempre será atacar o alvo mais próximo a menos que o invocador dê-lhe uma ordem, que consome uma ação, as criaturas sempre são invocadas próximas do invocador.
A lista é a seguinte: abelha gigante, aranha gigante, asfixor, carniceiros, canceronte, composognato, dionys, enfermeiras, familiares, ratazanas gigantes e kill`bone.

Mago de Combate

"O mana que corre em meu sangue escorre pela lâmina da minha espada"
Bor – Anão Mago de combate

História: Tipicamente, Magos não são combativos. A magia costuma ser empregada quando a espada não funciona.

Mesmo assim, quando você pode disparar bolas de fogo ou relâmpagos pelas pontas dos dedos, é impossível para alguns ignorar o poder destrutivo da mágica.

Magos de Combate se concentram no estudo de magias que causam ou protegem contra dano. Por esse motivo, a maior parte deles se especializa em um único Caminho, da mesma forma que os Elementalistas, para aproveitar melhor o poder bruto da magia.

Outros passam a vida tentando dominar mágicas poderosas e temidas como Mata- Dragão, A Erupção de Aleph, Raio Desintegrador, Bola de Fogo, Terremoto e outras. Magias de proteção também são extremamente valorizadas por esses magos.

Aventuras: os magos de combate nasceram na necessidade de incluir o uso de magias mais ofensivas nos exércitos, a necessidade e o posterior aproveitamento da magia em guerras foi tão eficiente que em pouco tempo a Grande Academia Arcana instalou uma escola de magia de guerra.

Pode-se pensar que os magos de combate deveriam pertencer ao kit de Membro da Academia Arcana, porém a filosofia e características são completamente diferentes, os magos de combate passam por um treinamento inicial com o protetorado do reino e posteriormente ingressam na academia. Geralmente entram em aventuras para cumprir deveres assumidos com o reino, com a Grande Academia Arcana ou do Protetorado.

Características: os magos de combate tem uma lista maior de armas e ainda podem usar armaduras, por si só, isso já é uma ampla vantagem em relação aos outros arcanos, porém ele ainda conta com a capacidade de imbuir magia em sua arma e explorar essa possibilidade é essencial para torná-lo completamente útil.

Religião: Wynna ou Keen, são as principais divindades adoradas pelos magos guerreiros.

Alinhamento: O Foco pode variar, o pensamento é na maioria das vezes divergente e a conduta desonrada, não por falta de caráter, mas pelo métodos adotados para combate.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 185 pontos de perícias

Restrições: só podem ter focus nos caminhos elementais.

Perícias: Armeiro (Armaduras e Escudos) 20%, Montaria 20%, Escolha 1 arma branca 30/30, Alquimia 20%, Rituais 30% Ocultismo 20%, Teoria da Magia 30%, Escudo 0/20, Esquiva 20%, Ignorar Componente - Gestual (25), Usar instrumento mágico 20%.

Aprimoramento: nenhum

Armas e Armaduras: Apenas armaduras leves e Armas

Brancas: Adaga, Sabre, Rapier, Cimitarra, Espada ou Curta e Armas de longo alcance: Besta ou Arco.

Magias iniciais: Ataque Mágico, Aumento de Dano, Detecção de Magia, Explosão, Força Mágica, A Lança Infalível de Talude, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, A Seta Infalível de Talude.

Especial: os magos de combate desenvolvem técnicas de luta criando uma simbiose entre o uso das armas e da magia, eles desenvolveram técnicas que permitem a eles armazenar uma magia na lâmina de sua arma que será ativada quando esta lâmina tocar um alvo, o tempo que leva para imbuir uma magia na lâmina é igual ao tempo de conjuração da magia + 1 turno e o custo é igual ao custo de invocação da magia +1 ponto de magia para cada círculo da magia conjurada.

Além disso os magos de combate desenvolveram a habilidade de forjar armaduras que não reduzem o seu poder mágico, imbuídas de pedras místicas que anulam as propriedades do metal que inibem a canalização do poder mágico. Apenas armaduras leves podem ser criadas e é necessário ter a perícia Armeiro igual a 20% para cada IP da armadura e cada cristal custa em média T$ 1.500,00 e anula 1 nível da penalidade da armadura, cada cristal aumenta o peso da armadura em +5Kg.

Mago

"Minhas armas vão além do seu vil metal, elas exigem concentração e sabedoria"
Aroew - Meio-Elfo Mago

História: Algumas palavras ininteligíveis e um gesto rápido as vezes são mais poderosos que um machado.

Esses atos simples fazem a magia parecer algo simples e fácil mas não demonstram o tempo que o mago precisa despender sobre o seu grimório, preparando cada magia que será lançada ou os anos que ele passou aprendendo as artes mágicas.

Os magos dependem de estudos intensivos para conseguir conjurar suas magias, examinando antigos tomos, debatendo teorias mágicas com seus pares e praticando pequenas magias sempre que podem.

Para um mago a magia não é um talento, é uma arte complexa embora gratificante.

Em Arton eles são numerosos quando se pensa em magos iniciantes porém quando se trata de magos que evoluíram até ter pode re sabedoria realmente consideráveis, esses sim são poucos.

Alguns magos preferem se especializar em algum tipo de magia enquanto tornando-os mais poderosos nesses caminhos enquanto outros procuram aumentar as possibilidades possuindo focus em vários caminhos.

Aventuras: os magos se aventuram para aprimorar seus conhecimentos, enquanto os alunos da academia arcana podem se debruçar durante eras sobre livros e tomos antigos os magos que aprendem magia com um tutor logo tem esse conhecimento esgotado e precisam sair da tutela de seu mestre a buscar aprofundar seus conhecimentos por si só.

Características: os magos são os arcanos com maiores possibilidades, enquanto os outros arcanos são especialistas numa determinada área os magos são extremamente versáteis e depenem única e exclusivamente da melhor escolha de suas manobras de combate.

Religião: Existem duas vertentes, os que concordam com Mestre Talude e veneram Wynna e os eu concordam com Vectorius e são ateus.

Alinhamento: Os magos podem possuir qualquer conduta e foco mas o pensamento deve sempre ser linear.

Custo: 1 ponto de aprimoramentos e 210 pontos de perícias.

Restrições: nenhuma

Perícias: Montaria 20%, Avaliação de objetos 20%,Escolha uma arma branca ou uma arma de longo alcance 20/20, Alquimia 30%, Ocultismo 20%, Rituais 30%, Teoria da magia 30%, Esquiva 20%, Escolha 1 especialidade mágica (25), Idiomas - Ler/Escrever (Escolha 1) 20%, Investigação 20%, Viagem Astral 20% e Usar instrumentos mágicos 20%.

Aprimoramento: nenhum.

Armas e Armaduras: nenhuma armadura e Armas Brancas: Adaga, Cajado e Armas de longo alcance: Besta ou arco.

Magias iniciais: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Explosão, Força Mágica, Invocação Elemental, Invulnerabilidade, Proteção Mágica, Proteção contra o Elemento, Transporte.

Especial: os magos são os senhores das artes mágicas, arcanos sábios e poderosos nenhum kit ou profissão se equipara a eles quando o assunto é o domínio da magia.

Todo mago segue uma linha de estudo, essa linha refere-se ao tipo de conhecimento arcano que o mago recebeu quando ainda aprendia seu ofício.

Existem vários os tipos de linha de que definem a maneira como o mago usa a magia. No momento da criação do personagem o mago deverá escolher 4 especialidades mágicas, ele receberá cada uma dessas manobras na ordem em que eles as escolheu, sendo uma manobra ganha a cada nível que ele atingir da seguinte lista: 3º, 6º, 9º e 12º.

Mago Elementalista

“É fácil manipular algumas das formas superficiais da magia, mas só os elementalistas são capazes de compreender e atingir a profundidade desse poder”
Yan – Elfa Elementalista da Água

História: A magia é dividida em seis Caminhos Elementais — Ar, Água, Fogo, Luz, Terra e Trevas — que compõem tudo que existe em Arton. Combinando de várias formas, esses Caminhos podem realizar qualquer efeito. Alguns Magos, contudo, preferem se especializar no domínio de um único Caminho.

Estes são os Magos Elementalistas. Quando se concentra em um único Caminho, o Elementalista será muito mais poderoso ao realizar suas Magias Iniciais — pois todas elas exigem Focus em um único Caminho. Por outro lado, ele perde em variedade e versatilidade.

Não poderá realizar um grande número de magias, porque ′ não tem Focus nos Caminhos necessários. Ao escolher seu Caminho Principal, o Elementalista nunca pode possuir nenhum nível de Focus no Caminho diretamente oposto.

Fogo é oposto a Água, Terra é oposta a Ar, Luz é oposta a Trevas e vice-versa. Então, um Mago do Ar nunca poderia possuir Focus em Terra, e não poderia lançar magias como Cajado em Cobra, Praga de Kobolds ou Transformação, por exemplo.

Aventuras: Os elementalistas se aventuram pois só o contato com o seu caminho elemental pode aumentar o seu poder, porém, esse contato não se trata meramente de acender uma vela e olha para a chama no caso de um elementalista do fogo ou apenas respirar no caso do elementalista do ar, esses treinamentos são feitos no início de seu aprendizado, o elementalista precisa entrar em contato com grande quantidade e pureza do seu elemento e a busca desses locais leva o elementalista a aventura.

Características: a maior vantagem do elementalista é o seu foco num único caminho, é evidente que tal escolha limita as opções de magias do elementalista, porém ela aumenta o poder das magias que usam o elemento

escolhido. É com essa vantagem que o elementalista conta para acabar com seus inimigos.

Religião: Elementalista veneram Wynna.

Alinhamento: Os elementalistas podem possuir qualquer conduta e foco e pensamento, pois são versáteis.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 160 pontos de perícias.

Restrições: não podem ter focus no caminho posto ao seu caminho principal.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma arma branca ou uma arma de longo alcance 20/20, Alquimia 30%, Ocultismo 20%, Rituais 30%, Teoria da magia 30%, Esquiva 20%, Escolha 1 especialidade mágica (25), Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%, Usar instrumento mágico 20%, Viagem astral 20%.

Aprimoramento: Ambiente favorável 2 (deve-se ser necessário uma quantidade do elemento relativa a 10 vezes o tamanho ou peso do personagem).

Armas e Armaduras: nenhuma armadura e Armas brancas: Adaga ou Cajado e Armas de longo alcance: Besta ou Arco.

Magias Iniciais: Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento,Transporte.

Especial: O elementalista recebe os efeitos do aprimoramento arquimago em nível 5 sempre que ele se utilizar de magias que tenham como caminho apenas seu caminho principal. se aproximando cada vez mais do controle perfeito do seu elemento principal o elementalista é capaz de ampliar as capacidades mágicas sempre que estiver manipulando o seu elemento.

Encantor

"Fique calmo e relaxe, eu cuidarei de você..."
Leow in – Meio-elfa Encantor

História: Não são poucas as ocasiões em que manipular as pessoas certas é mais eficiente que disparar bolas de fogo. Sabendo disso, alguns Magos se especializam em magias de influência e controle da mente e das emoções.

Dizem que Madame Stefania, chefe de uma das três grandes guildas criminosas de Triunphus, é uma das mais proeminentes magas deste tipo. Eles também são populares nos reinos de Ahlen, Yuden e especialmente Pondsmânia.

Mesmo quando não usa magia, o Encantor é um mestre em técnicas de manipulação — ele emprega cada palavra, gesto ou peça de vestuário com esse objetivo. Em poucos minutos consegue ser uma pessoa extremamente agradável; em algumas horas, seu melhor amigo; e em poucos dias você estará perdidamente apaixonado por ele(a).

Para desempenhar bem seu papel, além de grande conhecimento da natureza humana, o Encantor necessita de muito talento e bom gosto artístico. Ele raramente tem algum poder de combate: prefere conquistar a simpatia de seus inimigos, ou convencer outros a lutar por ele.

Aventuras: os encantores são magos completamente sociais e uma vida de aventuras não é o campo para desenvolver suas especialidades e somente entraram numa aventura por motivos completamente especiais.

Alinhamento: Os Encantores podem possuir qualquer conduta e foco e pensamento, pois são versáteis.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 235 pontos de perícias.

Restrições: O caminho preferencial deve ser o dos Humanos.

Perícias: Montaria 20%, Atuação 20%, Alquimia 20%, Rituais 30%, Ocultismo 20%, Teoria da magia 30%, Escolha 1 especialidade mágica (25), Etiqueta (escolha 1) 20%, Empatia 20%, Hipnose 30%, Lábia 20%, Sedução 20%, Diplomacia 20%, Barganha 20%, Investigação 20%, Usar instrumento mágico 20%.

Aprimoramento: Eloquente, Inocência 1 e Sedutor.

Armas e Armaduras: nenhuma armadura e Armas brancas: Adaga ou Cajado e armas de longo alcance: Besta.

Magias Iniciais: O Canto da Sereia, Desmaio, Detecção de Magia, Proteção Mágica, pelo menos uma magia de Transformação ou Transformação em Outro.

Especial: Depois de vencer as barreiras que protegem a mente das pessoas comuns os encantores desenvolvem habilidades que sobrepujam até a vontade das pessoas tornando-as escravas mentais do encantor.

Características: os encantores não são personagens combativos, suas características os tornam manipuladores hábeis mas não lhes permite atuar em combate, quando há necessidade geralmente optam pelo uso da magia desmaio.

Religião: O Encantor não tem preferências por um Deus específico.

O encantor faz um teste de WILL contra WILL do alvo, caso tenha sucesso ele poderá determinar uma ordem a ser cumprida pelo alvo, a ordem tem que ser dada em frases curtas de geralmente até 10 palavras e nunca pode forçar o alvo a atentar contra sua própria vida diretamente.

Essa habilidade funciona modificador de INT vezes ao dia e a dominação dura uma quantidade de dias igual ao dobro do nível do encantor

Feiticeiro

"Minha magia não vem de horas de estudo sobre livros velhos e mofados, é um poder natural que flui em meu sangue."
Ayla – Elfa negra Feiticeira

História: O Feiticeiro é completamente diferente dos outros Magos. Ele nunca teve a intenção de aprender magia, mas acabou recebendo esse poder de alguma forma.

Uma das razões mais comuns é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Mas também pode ocorrer que ele tenha sido abençoado pelos deuses com magia para realizar algum grande propósito.

Quando descobre que tem esses poderes, em geral o Feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão.

Um Feiticeiro nunca "aprende" a fazer mágica: seus poderes são habilidades naturais, que ele descobriu por acaso e desenvolveu com treinamento.

Ele não estuda em livros ou pergaminhos e, portanto, não conhece palavras mágicas ou gestos especiais — sua magia apenas "acontece". Por essa razão, um Feiticeiro NUNCA pode aprender outras mágicas; pode lançar apenas suas Magias Iniciais, e mesmo que seus Focus aumentem ele jamais será capaz de aprender nenhuma magia nova.

Aventuras: os feiticeiros se aventuram para se aperfeiçoarem buscando autoconhecimento através de sua evolução em missões cada vez mais arriscadas para desenvolverem os seus poderes.

Características: os feiticeiros possuem uma lista muito restrita de magias que é compensada por uma maior seleção de armas, o jogador que desejar um personagem feiticeiro deverá saber se beneficiar desta combinação em combate para tirar o maior proveito de suas habilidades.

Religião: Feiticeiros veneram Wynna.

Alinhamento: Os Feiticeiros geralmente são introvertidos e divergentes sua conduta pode variar.

Custo: 1 ponto de aprimoramentos e 210 pontos de perícias.

Restrições: não podem aprender magias que não as da sua lista.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma arma branca ou uma arma de longo alcance 20/20, Alquimia 20%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da magia 30%, Esquiva 20%, , Escolha 1 especialidades mágicas (25), Furtividade 20%, Barganha 20%, Investigação 20%, Usar instrumentos mágicos 20% e Viagem Astral 20%.

Aprimoramento: Canalizador 2.

Armas e Armaduras: somente armaduras leves e Armas Brancas: Adaga, Cajado, Lança, Rapier, Espada Curta ou Sabre e Armas de longo alcance: Besta ou arco.

Magias Iniciais: apenas as magias iniciais.

Especial: os feiticeiros são usuários de magia natural, eles não precisam dos vários gestos, fetiches e tantas outras coisas para usar sua magia, eles possuem uma quantidade de magias limitada mas pode usá-las de maneira muito mais eficaz praticamente usando-as de forma natural e direta sem nenhuma perda em seus efeitos.

O feiticeiro pode escolher o dobro do seu modificador de magia como magias que ele pode memorizar para conjurar sob o efeito da perícia Teoria da Magia. Além disso feiticeiros não gastam uma roda para canalizar pontos de vida em pontos de magia.

Teleporter

"Pra onde o senhor deseja ir? Malpetrim ?! Mas estamos em Valkaria ! Tudo bem eu conheço um atalho!"
Jeine – Humana Teleporter

História: Em Arton, a magia substitui muitas tecnologias que normalmente não existem em mundos medievais. Transporte é uma delas.

Para aqueles sem recursos mágicos a forma de viajar mais acessível são as montarias animais. O Teleporter é um Mago especializa do em magias de transporte e teleporte.

Praticamente cada cidade de médio porte em Arton tem um ou mais destes Magos, prontos para oferecer seus serviços. Eles são particularmente procurados Durante as paradas de Vectora, o Mercado nas Nuvens — quando ajudam nas subidas e descidas de negociantes.

Na verdade, sem eles, os minotauros de Tapista (que têm medo racial de altura) teriam muitos problemas para chegará cidade voadora.

O Teleporter concentra-se então nos estudos da metamagia, buscando atingir os pontos mais distantes de Arton e quem sabe de outros mundos através da magia.

Aventuras: muitos teleporters comercializam suas habilidades, porém, para que possam tornar esse negócio realmente lucrativo eles precisam conhecer o máximo de locais possíveis de Arton e para isso nada melhor do que se aventurar pelo mundo catalogando todos os locais para futuras magias de teleporte.

Características: A maior vantagem dos teleportes é sua capacidade de se teleportar, por ser limitada ela deve ser usada com a devida cautela, sempre nas situações mais difíceis.

Um bom uso do teleporte é em conjunto com a manobra Ataque Furtivo, pois a cada teleporte na direção de um alvo será considerado um Ataque Furtivo.

Religião: Teleporters veneram Wynna.

Alinhamento: Os Teleporters podem possuir qualquer conduta e foco e pensamento, pois são versáteis.

Custo: 2 pontos de aprimoramento 190 pontos de perícias.

Restrições: devem possuir como caminho principal o caminho da metamagia.

Perícias: Escolha uma Arma Branca ou uma Arma de longo alcance 20/20, Geografia 30%, Alquimia 20%, Ocultismo 20%, Rituais 30%, Teoria da magia 30%, Esquiva 20%, Escolha 1 especialidade mágica (25), Furtividade 20%, Navegação 20%, Barganha 20% Usar instrumento mágico 20% e Viagem Astral 20%.

Aprimoramentos: Senso de direção e noção exata do tempo.

Armas e Armaduras: nenhuma armadura e Armas Brancas: Cajado ou Adaga e Armas de longo alcance: Besta ou arco.

Magias Iniciais: Força Mágica, Detecção de Magia, Transporte, Teleportação, Teleportação Avançada, Voo.

Especial: os teleportes na busca do domínio perfeito do teleporte entenderam que a energia mágica necessária para um teleporte define apenas a distância de alcance desse teleporte e que portanto poderiam se teleportar a curtas distâncias usando um mínimo de energia mística.

Os teleporters podem se teletransportar a uma distância em metros igual ao seu modificador de INT, esse teletransporte pode ser usado nível vezes ao dia.

Sacerdotes

Poucos momentos da fantasia são tão espetaculares quanto a batalha do bem contra o mal e os sacerdotes são vitais nesse confronto, os outros personagens podem lutar bravamente mas esses personagens sagrados instilam uma determinação inquebrantável nos corações dos seus aliados.

Em média, em cada dez aventureiros, pelo menos um ou dois têm alguma relação com os deuses, não importa a qual deus eles dedicam sua devoção, todos têm pelo menos uma coisa em comum: recebem poder dos deuses, em troca de servir a seus interesses. A magia divina, chamada de milagres, é orientada para a cura, preservação e restauração da vida.

Os kits de sacerdotes são: Cérigo de Azgher, Espada de Glórienn, Clérigo do Grande Oceano, Clérigo de Hyninn, Clérigo de Keen, Cavaleiro de Khalmyr / Cavaleiro da Ordem da Luz, Sacerdotisa de Lena, Samurai, Clérigo de Marah, Clérigo de Megalokk, Clérigo de Nimb, Clérigo de Ragnar / Sacerdote Negro, Szzaasita, Clérigo de Tenebra, Clérigo de Tanna-toh, Clérigo de Thyatis, Clérigo de Valkaria, Adepta Druida, Clérigo da Divina Serpente.

Os sacerdotes começam com 85 pontos para distribuir entre os atributos e recebem 1 ponto de atributo cada vez que passarem de nível, esses pontos não podem ser gastos no mesmo atributo consecutivamente.

Os sacerdotes começam com 5 pontos de aprimoramentos e recebem um ponto de aprimoramento extra em cada nível ímpar que atingir.

Os sacerdotes começam com uma quantidade de pontos de perícias iguais à formula: 10 * idade + 5 * INT, e recebem a cada nível 25 + 5 * modificador de INT pontos de perícias.

A cada nível que passarem os sacerdotes podem gastar no máximo 15 pontos em perícias de combate (Armas Brancas, Armas de Longa Distância, Briga, Esquiva e Manobras de combate).

A cada nível que passarem os sacerdotes podem gastar no máximo 5 pontos em perícias místicas (Alquimia, Ocultismo, Rituais, Teoria da Magia, Usar Instrumento Mágico, Viagem Astral e as Especialidades Mágicas).

A cada nível que passarem os sacerdotes podem gastar no máximo 15 pontos em perícias mundanas (as demais perícias da lista).

Os sacerdotes começam com 3 pontos heróicos e recebem +1 ponto heróico a cada nível que passarem.

Os sacerdotes começam com 5 pontos de fé e recebem +3 pontos de fé a cada nível que passarem.

Os sacerdotes começam com 3+ modificador de WILL milagres e recebem +1 milagre por nível.

Clérigo de Azgher

"Azgher não só ilumina o mundo com sua luz, mas também nossas vidas e aqueles que se negam a acreditar em seu poder, com essa mesma luz, ele cega"

Muhadji – Humano Clérigo de Azgher

História: Estes são os sacerdotes de Azgher, Deus-Sol e dos povos do deserto. Embora seu culto seja maior no Deserto da Perdição, ele também é cultuado em outras regiões como o Deserto sem Retorno, um dos poucos lugares daquele continente que a Aliança Negra ainda não dominou.

Conta-se que só existe um único templo de Azgher, que fica no Deserto da Perdição, no meio da tribo Sar – Allan. Construída em forma de Pirâmide, mostra em sua face leste um gigantesco símbolo do Deus-Sol, feito de ouro, dizem que um vez ao ano todo ouro acumulado é fundido ao símbolo num ritual mágico que dura 3 dias e 3 noites, para torná-lo ainda maior.

Existem alguns devotos de Azgher no resto de Arton, mas não há outros templos, seus fiéis costumam louvá-lo com privacidade em pequenos altares, isso acontece porque os clérigos só costumam deixar o Deserto da Perdição em missões muito importantes, dificilmente um deles iria fixar residência fora do Deserto.

Aventuras: Os clérigos de Azgher se aventuram em nome do seu dever de acumular ouro que deve ser entregue ao Grande Templo no Deserto da Perdição.

Características: o melhor uso de um clérigo de Azgher em combate é a escolha certa de quando abençoar suas armas para aumentar o dano, um jogador que utilize esse kit precisará contabilizar seus pontos de fé para manter equilibrado a relação entre os pontos de fé gastos para cura e os pontos de fé gastos para o ataque.

Alinhamento: O Deus-Sol exige de seus devotos a cautela, por isso são introvertidos, a honradez por isso a conduta é honrada e o pensamento pode ser livre.

Custo: 1 ponto de aprimoramento 215 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: Um clérigo de Azgher jamais pode mostrar seu rosto exceto para seu sumo-sacerdote, se fizer isso ele perderá seus poderes permanentemente até que faça uma missão ordenada por seu Deus, sendo seu rosto revelado apenas no seu funeral. Eles também devem doar todo o ouro que conseguirem para o seu templo. Os clérigos de Azgher

também não podem vestir nenhum tipo de armadura.

Aprimoramentos: Noção Exata do tempo e Senso de Direção

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 arma branca 30/30 e outra 20/20, Escudo 0/30, Esquiva 20, Teologia (Azgher) 20%, Rastreio (Deserto) 20%, Interrogatório 20%, Diplomacia 20%, Ler/Escrever Valkar 20%, Medicina 20%, Sobrevivência (Deserto) 30%.

Armaduras: nenhuma armadura e Armas Brancas: Adaga, Cimitarra ou Lança.

Especial: Os servos de Azgher podem gastar 1 ponto de fé por dia para ignorar a necessidade de água e comida daquele dia, porém, este ponto só será recuperado após o sacerdote se alimentar e beber de algum líquido.

Eles também podem em regiões desérticas orar para que alguma pedra próxima verta água o suficiente para satisfazer até 6 pessoas.

Azgher também abençoa seus devotos com a capacidade de incendiar suas armas para aumentar o dano, ao custo de 2 pontos de fé, a arma do sacerdote se inflama e tem seu dano aumentado em +3, esse milagre dura uma cena. Os servos de Azgher também podem gastar 3 pontos de fé para tornarem-se imunes a fogo natural e mágico durante uma rodada para cada nível do sacerdote.

Espada de Glórien

"Minha Senhora não morreu, ela provará que não traiu o seu povo e vingará a injustiça que outros deuses permitiram acontecer"
Jayliia – Elfo Espada de Glórien

História: Graças a visão que os próprios elfos passaram a ter de sua Deusa, são raros os clérigos de Glórien, esse pequeno grupo busca ressuscitar o culto a sua Deusa e vingar a chacina ocorrida, eles se autodenominaram Espada de Glórien.

Aqueles que restam porém, são devotos fervorosos. Encarnam principalmente o aspecto protetor da Deusa Glórien, sendo peritos com combate com as duas tradicionais armas élficas a espada longa e o arco.

Existe uma grande preocupação desses clérigos em mostrar que Glórien não teve culpa alguma pela destruição de Lenórieen, teriam sido os deuses humanos que, por omissão, permitiram a Ragnar ganhar forças para atacar a nação élfica.

Com seu esforço os Espada de Glórien estão conseguindo novos simpatizantes principalmente entre os elfos mais jovens que perderam a família no fatídico ataque hobglobin.

Cheios de revolta esses elfos mais jovens desejam ter a benção e os poderes de Glorien para vingar a morte de seus entes queridos, devido a essa particularidade, os Espadas de Glórien são considerados um dos grupos de sacerdotes mais violentos, quase se igualando aos clérigos de Keen e da Divina Serpente.

Aventuras: o objetivo de um Espada e Glórieen é a defesa dos filhos de sua deusa, eles tem como obrigação difundir a crença em Glórieen perante os outros elfos tentando revitalizar a devoção a sua deusa. Algumas missões envolvem missões para recuperar itens, documentos e livros da história e cultura élficas.

Características: como todos os devotos de Glórieen são elfos eles podem se beneficiar das vantagens da raça e das armas disponíveis para esse kit para conseguir um valor alto nas perícias de ataque somado essa vantagem com a possibilidade de aumentar o dano através dos milagres.

Alinhamento: Glórien não exige nenhum alinhamento de seus devotos, suas exigências recaem apenas no cuidado em reerguer a nação élfica.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 190 pontos de perícias

Obrigações e Restrições: Apenas elfos podem ser Espadas de Glórien, além disso eles jamais podem negar o pedido de ajuda de qualquer outro elfo e deve proteger membros do seu povo até a morte se preciso, um Espada de Glórien jamais pode atacar ou ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo e nunca permitir que outros o façam.

Aprimoramentos: Caçador de criaturas 1 (goblinóides).

Perícias: Montaria 20%, Armadilhas 20%, Escolha 1 Arma 20/20, Herbalismo 20%, Teologia (Glórienn) 20%, Esquiva 30%, Etiqueta (Clero 20%), Rastreio (Floresta) 20%, Ler/Escrever Valkar 20%, Ler/Escrever Élfico 20%, Medicina 30%, Sobrevivência (Florestas) 30%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves e médias e Armas Brancas: espada longa, cimitarra, sabre, adaga ou aji e Armas de longo alcance: Arco.

Especial: Glórienn sabe que seus filhos tem uma batalha árdua pela frente, seja contra os goblinóides ou contra os elfos negros, portanto ela lhes concedeu o milagre de ampliar o dano sempre que lutar contra essas criaturas, o sacerdote gasta 2 pontos de fé e tem o dano de seu arco ou espada aumentado em +5 ou +3 contra qualquer outra criatrura.

Além desse habilidade os sacerdotes podem gastar 1 ponto de fé para mesclarem-se completamente na floresta, nesta condição eles só podem ser detectado por magia ou com sucessos críticos, os sacerdotes não poderão se movimentar ou a camuflagem se encerrará.

Glórienn ainda concedeu-lhes a benção de sua proteção para afugentar seus inimigos, sempre que o sacerdote estiver lutando contra goblinóides ou elfos negros ele pode fazer um teste de Intimidação com um bônus igual a +10 para cada ponto de fé gasto, se passar, todos os goblinóides eu elfos negros deverão fugir.

Os sacerdotes ainda podem gastar 1 ponto de fé para encontrar qualquer ameaça goblinóide ou odram numa área igual a PER metros, essa habilidade apenas indica a direção e quantidade aproximada de ameaças, mesmo que estejam ocultas magicamente.

Clérigo do Grande Oceano

"Toda vida em Arton surgiu do mar, dos braços do Pai Grande Oceano, me orgulho em ser teu fiel servo"
Haru – Elfo do Mar Clérigo de Glórien

História: A maior parte do clérigos do Grande Oceano são criaturas marinhas, que cuidam de suas vilas e aldeias. Seu papel é ensinar à comunidade a viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Mas também existem sacerdotes desse deus em terra, pertencentes a outras raças.

Em terra firme Clérigos do Grande Oceano sempre habitam ilhas e áreas costeiras. Eles podem ser vistos orientando e protegendo vilarejos bárbaros, vilas de pescadores, cidades portuárias e até mesmo embarcações, entre os marinheiros, acredita-se que ter um desses clérigos a bordo traz boa sorte e afasta e fúria do mar.

Seu papel é agir como embaixadores : eles falam aos povos da superfície sobre o que acontece nos mares. Cabe aos clérigos ensinar como aproveitar a riqueza e a generosidade do ocenano, mas sem fazer coisas que o enfureçam, como matar baleias e golfinhos ou pescar em épocas de reprodução.

Um clérigo do Grande Oceano também é responsável pela proteção de criaturas marinhas que venham ao mundo seco.

Aventuras: os clérigos do Grande Oceano se aventuram sempre que os interesses do seu deus estão em risco, fora esse motivo apenas os motivos pessoais fariam o sacerdote abandonar suas obrigações para aventurar-se.

Características: clérigos do Grande Oceano não são personagens combativos e atuam em grupo dando suporte para os outros membros com sua lista e milagres disponíveis.

Alinhamento: O Grande Oceano não possui nenhum tipo de exigência quanto o comportamento de seus devotos.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 165 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: Os clérigos do Grande Oceano só podem adotar como armas o Tridente, o Arpão e a Rede, só podem armaduras e escudos feitos de couro, coral, escamas ou pérolas.O clérigo também não pode permanecer mais de 7 dias afastado do mar ou então perderá seus dons da fé até que retorne ao mar.

Aprimoramentos: Empatia com animais (apenas marítimos) 1.

Perícias: Escolha 1 Arma Branca 20/20, Escudo 0/20, Teologia (Grande Oceano) 20%, Natação 30%, Etiqueta (Clero) 20%, Ler/Escrever Valkar 20%, Interrogatório 20%, Diplomacia 20%, Medicina 30%, Navegação 20%, Sobrevivência (mar) 30%, Investigação 20%.

Armas e Armaduras: Adaga, Lança ou Tridente.
Especial: O Grande Oceano abençoa seus devotos com a capacidade de aumentar o dano quando o sacerdote usar as armas determinadas pelo seu deus, gastando 2 pontos de fé o sacerdote passa a causar +3 pontos de dano com o tridente, arpão ou lança, dura uma cena.

O sacerdote também pode transformar-se numa foca e ter dua velocidade de natação dobrada, num pelicano, podendo voar ou numa tartaruga marinha que terá IP 4, a transformação dura o tempo que o sacerdote desejar e custa 3 pontos de fé.

O sacerdote também pode gastar 1 ponto de fé para criar uma área de "ar molhado" ao redor de si capaz de atingir até 6 pessoas. Sempre que estiver no mar ou próximo dele o sacerdote pode gastar 2 pontos de fé e solicitar a ajuda de um tipo de animal marinho que esteja próximo, ele não precisa saber qual o tipo de animal, o animal que virá ajudá-lo sempre será de espécie mais útil para o problema e que esteja mais próximo.

Clérigo de Hyninn

“Trapaceio, minto, engano, ludibrio, mas nõ da mesma forma que fazem as outras pessoas eu não trapaceio para adquirir lucros egoístas, a trapaça pra mim é um ato de fé”
Rien – Humano Clérigo de Hyninn

História: Os deuses da trapaça e dos ladrões têm como devotos, não apenas sacerdotes mas também ladrões que fazem orações antes de executar algum serviço. Mesmo assim, o Deus dos ladrões também tem clérigos.

Eles geralmente atuam atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isto quando não é o clérigo ele mesmo o chefe) Templos desse Deus são considerados sagrados pelos ladrões sendo proibido exercer qualquer atividade criminosa ali. Uma magia especialmente criada impõe um redutor em todas as perícias usadas com intenções criminosas.

Como não existe uma ordem organizada de clérigos de Hyninn um pretendente precisa antes encontrar um clérigo desse deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo, o que não é fácil.

Geralmente os candidatos precisam precisam ter uma inteligência acima do normal. No final de seu treinamento um discípulo precisa como última prova enganar o seu próprio mestre.

Aventuras: clérigos de Hynnin se aventuram como forma de adoração ao seu deus, é nas aventuras que eles encontram as melhores oportunidades de trapaça e de colocar em prática as crenças de sua fé.

Características: em combate clérigos de Hynnin atuam semelhantemente a ladinos com o acréscimo de terem a sua disposição os milagres de seu deus.

Alinhamento: Hyninn considera a honra uma fraqueza e exige a conduta desonrada de seus devotos,o pensamento deve ser linear mas o foco pode ser livre.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 230 pontos de aprimoramentos.

Obrigações e Restrições: Clérigos de Hyninn nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada.

A única exceção quando o clérigo tem liberdade de escolha é quando esta ação pode resultar em ferimentos graves ou morte. Além disso num grupo eles devem enganar ou causar algum embaraço a alguém principalmente se for outros clérigos.

Aprimoramentos: Bom senso e Inocência.

Perícias: Montaria 20%, Armadilhas 30%, Escolha uma arma branca ou de longo alcance 20/20, Teologia (Hynnin) 20%, Esquiva 20%, Etiqueta (clero) 20%, Etiqueta (submundo) 20%, Furtar 20%, Furtividade 30%, Ler/Escrever Valkar 20%, Lábia 30%, Diplomacia 20%, Barganha 20%, Investigação 20%, Sobrevivência 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras Leves ou médias, Armas Brancas: Adaga, Rapier ou Espada Curta e Armas de longo alcance: Besta.

Especial: Os sacerdotes de Hynnin podem gastar um ponto de fé e aumentar uma das seguintes perícias em +10%, durante um teste: Armadilhas, Escapismo, Furtar

ou Furtividade. O sacerdote também pode gastar 2 pontos de fé para detectar magicamente todas as armadilhas no seu alcance de visão. O Sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para criar um disfarce ilusório para assumir a aparência de alguma raça humana ou semi-humana do capitulo de raças, o personagem não ganha as habilidades da raça, apenas se parece ilusoriamente com elas. O sacerdote pode gastar 1 ponto de fé para fazer um truque de ventriloquismo durante uma cena e com alcance da sua visão.

Clérigo de Keenn

“È na batalha que cada pessoa demonstra seu verdadeiro valor”
Kord – Humano Clérigo de Keenn

História: Clérigos da guerra existem pode toda a Arton. Pode-se dizer, sem sombra de dúvida, que há pelo menos dois ou três deles em cada reino componente do Reinado.

Ao contrário do que se pensa, nem sempre os servos de Keenn são malignos, boa parte deles divide suas obrigações entre o reino que defendem e seu Deus.

Durante uma guerra entre reinos vizinhos é normal ver clérigos dessa ordem se digladiando até a morte. Aqueles u não tem vínculo com algum reino costumam se dedicar exclusivamente a Keenn, inciando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um clérigo de Keenn muitos seguem os ensinamentos de seu deus através da intriga e da lábia. Os templos dos clérigos da guera mas parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento.

Lá eles aprendem técnicas com armas e são submetidos e intensos testes de resistência. O último teste é uma série de combates até a more apenas um entre 15 sobrevivem, para tornarem-se clérigos .

Aventuras: Clérigos de Keen se aventuram em nome da guerra aproeitando as possibilidades de combate que uma aventura permite.

Características: Clérigos de Keen tem a sua disposição uma boa lista de armas e podem usar todas as armaduras somado isso aos milagres concedidos por seu deus, eles se tornam tão temidos em combate quanto qualquer combatente.

Alinhamento: Keenn não exige comportamento de seus devotos, apenas a paixão pela guerra.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 220 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: Clérigos de Keenn jamais recua diante de um combate, magias de cura usadas em clérigos de Keen tem sempre efeito mínimo.

Eles jamais podem deixa de lutar sempre lutando contra a maior quantidades de oponentes ou o oponente mais forte, nunca pode deixar-se humilhar de alguma forma e sempre lutam até a morte, contra inimigos mais fracos não podem deixá-los sobreviver, se lutam só há um fim a morte do inimigo ou do clérigo.

Aprimoramentos: Coragem e Hierarquia militar 1.

Perícias: Montaria 20%, Escolha 3 armas 30/30, Heráldica 20%, Teologia (Keen) 20%, Escudo 20%, Esquiva 20%, Etiqueta (Escolha uma) 20%, Escolha uma manobra de combate (50), Medicina 20%, Sobrevivência (Escolha uma) 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves, médias e pesadas e Armas Brancas: Bola com corrente, Corrente com Cravos, Espada Bastarda,Espada Montante,Maça. Machado, Mangual ou Martelo.

Especial: Ao custo de 3 pontos de fé o sacerdote do deus da Guerra pode entrar num frenesi de combate semelhante a manobra de combate Fúria. Ao custo de 3 pontos de fé o sacerdotes do deus da Guerra pode receber as seguintes manobras de combate: Ataque Giratório, Ataque Poderoso ou Trespassar, ele poderá usar cada uma dessas manobra apenas umas vez, para cada 3 pontos de fé gastos

Cavaleiro de Khalmyr – Cavaleiro da Ordem da Luz

"Honra, Justiça, Coragem, Bondade, Força e Responsabilidade."
Parte do Juramento da Ordem

História: Clérigos de Khlamyr talvez sejam os mais importantes de Arton.

Além de seu papel como conselheiros espirituais, os sacerdotes de alta patente também atuam como juízes na maioria do tribunais do reinado e além.

Embora cada cidade tenha sua própria independência e corte, sempre deve estar presente algum membro dessa ordem. Clérigos de Khalmyr também são convocados durante a coroação de um novo regente, pois somente eles podem fazer com que o novo regente seja abençoado pelos deuses, isso não acontece em Valkaria devido a influência dessa deusa na cidade.

Apesar do lado burocrático da ordem, isso não impede que seus clérigos atuem como aventureiros, clérigos de Khalmyr pertencem a uma das duas ordens dedicadas a esse deus: a Ordem da Luz, sediada em Norm, na costa oeste e a ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, sediada em Willen, na margem leste.

É difícil encontrar um clérigo atuando independentemente. Uma vez ao ano é realizado em Malpetrim o Duelo das Ordens, um torneio amistoso entre as duas ordens onde seus melhores guerreiros se enfrentam em disputas amistosas.

Aventuras: os cavaleiros de Khalmyr são os representantes da lei e da ordem, eles tem o dever sagrado de combater toda e qualquer forma de mal onde quer que ela esteja, o cavaleiro de Khalmyr não espera o perigo surgir a sua frente ele caça todo o foco de maldade em todos os confins de Arton para destruí-los.

Características: os cavaleiros de Khalmyr possuem uma boa gama de armas a sua escolha e ainda podem todas as armaduras somando isso aos seus milagres que ampliam as capacidades bélicas dos seus aliados ele se torna um excelente companheiro de aventuras.

Alinhamento: Khalmyr exige uma conduta honrada, um comportamento extrovertido e um foco linear.

Custo: 3 pontos de aprimoramentos e 210 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: Apenas humanos e anões podem servir esse deus, jamais podem desobedecer as ordens de um superior, ignorar um pedido de socorro, os clérigos devem seguir o código de honra dos heróis e da honestidade.

Aprimoramentos: Coragem, Hierarquia Militar e Influência (Direito).

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 30/30 e outra 20/20, Direito 20%, Teologia (Khalmyr) 20%, Escudo 0/30, Esquiva 20%, Etiqueta (clero) 20%, Ler/escrever Valkar 20%, Interrogatório 20%, Diplomacia 30%, Medicina 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves, médias e pesadas e Armas Brancas: Espada Bastarda, Espada Longa, Espada Montante, Maça, Machado, Mangual ou Martelo e Armas de Longo Alcance: Besta ou Arco.

Especial: o sacerdote pode gastar 1 ponto de fé para detectar se uma pessoa está mentindo, o gasto é de 1 ponto de fé por pessoa e para cada assunto tratado, não possui testes.

O sacerdote pode gastar 2 pontos de fé para conceder a todos os seus aliados em seu alcance de visão as vantagens do aprimoramento Coragem durante uma cena. O sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para receber um bônus de +10/+10 e +3 no dano sempre que lutar com qualquer criatura maligna ou personagem de conduta desonrada.

Sacerdotisa de Lena

"Se você não é capaz de conceder a vida a alguém, logo, você não tem o direito de tirá-la"
Amália – Humana Sacerdotisa de Lena

História: Sacerdotisas de Lena são conhecidas como curandeiras nos lugares onde elas vivem.

Em tempos de guerra elas acompanham os exércitos e curam os feridos através dos poderes concedidos pela deusa.

Boa parte das cidades e vilas de Arton tem um templo dedicado a essa deusa, para assim conseguirem proteção, para que o local não seja alvo de combates e guerras.

As clérigas dessa religião são iniciadas desde pequenas, normalmente na idade de nove anos , começando a partir daí um intenso estudo sobre a vida em todas as formas além de aprender muitas formas de curar ou evitar doenças e ferimentos.

Aos catorze anos boa parte delas já consegue realizar magias simples, desde que tenham passado pelo ritual onde são fecundadas e então tenham um filho.

Os templos desta deusa são organizados de forma matriarcal, onde a clériga mais velha assume o comando das mais jovens.

Estas clérigas vêem o sexo como o ato milagroso que dá origem a vida por isso não esperam casar-se para tal, geralmente nunca casam-se virgens, pois a deusa exige que vida prolifere por Arton.

Aventuras: as sacerdotisas de Lena aventuram apenas para cumprir os mandamentos de sua ordem ou em alguns casos quando algum assunto particular motiva a sacerdotisa e não fere os preceitos de sua religião.

Características: apesar de não terem permissão para matar as sacerdotisas podem usar armas e escudos, a melhor tática a ser usada é evitar o combate direto apoiando o grupo com sua magia e usar suas capacidades bélicas para a defesa.

Alinhamento: A não faz exigências quanto a comportamento desde que a vida seja privilegiada.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 180 pontos de aprimoramentos.

Obrigações e Restrições: Apena mulheres podem ser clérigas, devem ter dado à luz pelo menos uma vez, através do ritual da deusa, geralmente esses bebes nascem meninas para tornarem-se clérigas também, além disso são proibidas de matar qualquer espécie, o combate é permitido mas o morte lhes é negada, para uma clériga é preferível aceitar a morte a causá-la.

Aprimoramentos: Aparência Inofensiva e Sedutor.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma arma 20/20, Teologia (Lena)20%, Escudo 0/20, Esquiva 20%, Etiqueta (clero) 30%, Ler/Escrever Valkar 20%, Empatia 20%, Sedução 30%, Diplomacia 20%, Medicina 30%.

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas:Bastão, Cajado, Mangual ou Maça.

Especial: o sacerdote pode gastar 1 ponto de fé para usar seus milagres de cura sem a necessidade de tocar o alvo.

O sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para que com o uso simples dos seus milagres de cura atinjam uma quantidade de aliados igual a 1d4+nível do sacerdote ao invés de apenas um único aliado.

O Sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para imbuir um milagre que ignorara 3d6 pontos de dano, ele pode usar cada d6 em um aliado ou o total sobre uma única pessoa, sempre que o alvo receber dano ele rola a quantidade de d6 e ignora essa parte do dano, a duração desse milagre é de igual a 3 rodadas, mas o sacerdote pode gastar pontos de fé para ampliar a duração em um turno para cada ponto de fé gasto além dos necessários para invocação do milagre.

Samurai

" Perdemos nossa nação para os Demônios-Kanatur, mas não perdemos nossa honra e se você deseja experimentá-la será pela lâmina da minha espada"

Soji – Humana Samurai

História: Os clérigos de Lin-Wu encontram-se principalmente na comunidade oriental Nitamu-ra em Valkaria.

Assim com o Deus-Dragão, esses samurais agem como guardiões de seu povo, protegendo não apenas suas vidas mas também sua honra, cultura e tradições.

Geralmente pacifistas eles se encarregam de ensinar as crianças o modo de vida tamuriano, tentando manter viva sua cultura quase totalmente dizimada pela tormenta.

São eles também que aconselham os membros da comunidade com sua filosofia e as vezes enigmas. Embora evitem o conflito, samurais recebem o treinamento com armas e artes marciais naturais de sua terra, mas só fazem uso desse conhecimento quando realmente necessário.

Os samurais são os guerreiros que formam a guarda de elite dos templos e dos bairros de Ni-tamura. Geralmente os samurais organizam expedições até Tamu-ra, hoje área de tormenta, em busca de artefatos tamurianos, mas infelizmente pouca delas são bem sucedidas.

Aventuras: o dever sagrado do Samurai é proteger a cultura e tradições do seu povo o que geralmente não os coloca diretamente no caminho da aventura a menos que o objetivo de uma missão se relacione com um dos preceitos de sua crença.

Características: a boa opção de armaduras e a lista de armas disponíveis torna o samurai de Lin-Wu um excelente guerreiro em combate e suas opções de milagres permitem um suporte aos seus aliados ou a ampliação de sua capacidade de combate, colocando-o na linha de frente contra os inimigos.

Alinhamento: O Deus dragão exige uma conduta honrada, um foco introvertido e o pensamento linear sempre pois a disciplina é o caminho para a sabedoria.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 210 pontos de perícia.

Obrigações e Restrições: Apenas tamurianos podem ser samurais, além disso devido ao caráter altamente patriarcal da sociedade tamuriana jamais é permitido aos servos de Lin-Wu lutar com mulheres (pra eles uma mulher não é um adversário digno).

Para os tamurianos mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver "aventuras" estão abandonando também seu verdadeiro papel na sociedade, uma coisa vergonhosa.

Aprimoramentos: Coragem, Bom senso e Vontade de ferro.

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 30/30 e outra 20/20, Direito 20%, Teologia (Lin-Wu) 20%, Esquiva 30%, Etiqueta (clero) 20%, Ler/Escrever Valkar 20%, Falar Tamuriano 20%, Ler/Escrever Tamuriano 20%, Diplomacia 30%, Medicina 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves e médias e Armas Brancas: Adaga, Sai, Katana, Katar, Kusarigama, Lança ou Nunchaku e Armas de longo alcance: Arco.

Especial: O sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para executar um ataque que causa dano máximo automaticamente, se o teste de ataque for um crítico o dano também será máximo.

O sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para fazer 3 ataques por turno contra um único alvo.

O sacerdote pode gastar 1 ponto de fé por rodada e concentrar seu ataque, a cada rodada de concentração em que ele gastar 1 ponto de fé o dano será aumentado em +1.

Clérigo de Marah

"A paz é o objetivo de toda raça e o caminho natural do mundo, apenas fazemos o possível para que ele siga seu percurso."
Borat – Anão Clérigo de Marah

História: Os clérigos de Marah são conhecidos por sua fama de pacificadores, sua grande missão é deter a violência, evitar guerras, acalmar conflitos e buscar soluções diplomáticas. Muitos são escolhidos como conselheiros, embaixadores e diplomatas.

Não é raro que vítimas de desgraça venham procurar conforto na Ordem de Marah. Sobreviventes de tragédias, guerreiros cansados de lutar, ou qualquer um eu tenha sofrido com a violência.

É particularmente comum encontrar elfos nessa ordem, especialmente os fugitivos do ataque a Lenorieen.

Grandes heróis de Arton desistiram de batalhas para venerar Marah, mas está errado quem pensa que esses clérigos são sempre solenes ou pacatos como os monges.

Marah prega que vida deve ser recebida com alegria e amor e não com violência e os clérigos exaltam essa face da Deusa com grandes festas e comemorações e casamentos.

Todos os templos de Marah são magicamente protegidos pela Deusa em seu interior não é permitido qualquer ato violento, como se a própria Marah estivesse presente.

Aventuras: clérigos de Marah atuam nas mesmas ocasiões em que atuam os clérigos de Keen, porém, sua postura é completamente contrária a dos senhores da guerra, o clérigo de Marah tem como dever sagrado buscar soluções pacíficas e evitar confrontos a qualquer custo, só atuando na eminência de confrontos tentando resolvê-los.

Características: clérigos de Marah nunca combate para matar o adversário, seu treinamento envolve apenas a defesa, então a melhor forma de atuar em grupo é mantendo-se protegido na retaguarda e servindo de suporte com suas magias de cura para os outros personagens.

Alinhamento: A Deusa não exige nenhum tipo de comportamento exceto que a paz seja mantida de toda e qualquer forma.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 190 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: O clérigo da paz tem o dever sagrado de buscar soluções pacificas para qualquer conflito e para isso ele vai suportar qualquer provação ou humilhação, até mesmo servir como escravo de Orcs ou entregar suas moedas a assaltantes, os clérigos também não podem usar armas ou qualquer milagre que cause dano, quando o combate é inevitável, ele só pode fugir, proteger-se render-se ou aceitar a morte, ele jamais vai ferir alguém nem que seja pra salvar a própria vida.

Aprimoramentos: Bom senso, Eloquente e Vontade de Ferro.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma Arma Branca 0/30, Direito 20%, Teologia (Marah) 20%, Escudo 0/20, Esquiva 20%, Etiqueta(clero) 20%, Ler/Escrever Valkar 20%, Empatia 20%, Lábia 20%, Liderança 20%, Diplomacia 30%, Medicina 30%.

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas: Bastão,Bastão de Rato, Cajado ou Maça.

Especial: o sacerdote pode conjurar um santuário ao custo de 2 pontos de fé, qualquer oponente que tentar atravessá-lo para atacar o sacerdote deverá ter sucesso num teste de WILL contra a WILL do sacerdote, até mesmo para ataques de longa distância o teste é necessário, o milagre dura 1d6+nível rodadas.

O sacerdote pode invocar uma aura de paz que atinge todos numa área, custa 3 pontos de fé e todos os personagens e npc´s no alcance da visão do sacerdote são atingidos, o sacerdote deve fazer um teste de diplomacia, se tiver sucesso todos na área sentem uma calma e paz profunda procurando resolver qualquer problema com conversa, aqueles que insistirem em atacar deverão fazer um teste de WILL por rodada e receber 1 ponto de dano de contusão a cada teste.

Clérigo de Megallokk

"Monstro é a denominação que os humanos não dão, nós nos chamamos de: raça superior.
Glontri – Meio-Dragão Clérigo de Megalokk

História: Sob a maioria dos aspectos, servos de Megalokk são idênticos aos servos de Alihanna, druidas solitários ou xãmas de tribos bárbaras, a maior diferença é que eles tem contato com monstros, na verdade a maioria deles são monstros inteligentes que vivem em qualquer tipo de sociedade, goblinoides, orcs, kobolds, centauros, minotauros, homens-lagarto e até dragões.

Geralmente esses xãmas assumem a liderança de suas tribos através do medo que seu poder inspira. Vale lembrar que nem todos os monstros adoram Megalokk existem aqueles que preferem adotar como divindade Alihanna ou outros deuses.

Há humanos, elfos e anões entre aqueles que cultuam Megalokk, mas são raros e não são encontrados em cidades, escolhem regiões remotas e perigosas, especialmente as montanhas sanguinárias. Uns poucos conseguem a façanha de viver em harmonia com monstros de uma região e outros chegam até mesmo a controlá-los.

Alinhamento: Megalokk não exige nenhum tipo de comportamento exceto que a supremacia de sua raça seja buscada de toda e qualquer forma.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 180 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: para ser um clérigo desse Deus um monstro deve assumir a responsabilidade de proteger sua própria espécie e lutar pela supremacia da mesma, ele se torna o guardão máximo de sua cultura e costumes. Humanos e semi-humanos devem abandonar totalmente seu antigo modo de vida a abraçar a cultura da espécie do seu monstro, além disso só podem usar as armas que esse tipo de monstro usa.

Aprimoramentos: Empatia com animais.

Perícias: Treinamento de Animais 30%, Tratamento de Animais 30%, Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20, Zoologia 20%, Teologia (Megalokk) 20%, Escudo 0/20, Esquiva 20%, Rastreio (escolha um ambiente)

20%, Medicina 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

Armas e Armaduras: Armadura leves e médias e Armas Brancas: Maça, Martelo ou Mangual e Armas de longo alcance: Besta.

Especial: o sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para reproduzir a habilidade natural de alguns monstros, ele

poderá criar asas, brânquias para respirar debaixo d´água, caudas para manipular objetos ou causar 1d10 pontos de dano, criar mandíbulas para atacar com uma mordida de 2d4 pontos de dano, criar pinças para atacar causando 2d6 pontos de dano, expelir um veneno a até 6 metros que exige um teste de CON ou causa paralisia durante 1d4 rodadas, expelir um veneno que exige um teste de CON ou causa 1d8 pontos de dano a todos numa área de 6m, pode alterar os padrões de sua pele para ganhar um bônus de +30% em camuflagem, pode subir em paredes. Todas as alterações ocorrem fisicamente no corpo do sacerdote e levam uma rodada para acontecer e causa 1 ponto de dano.

Druida de Allihanna

"Galhos e raízes formam o meu corpo e a seiva é o meu sangue."
Moabe – Meio-elfa Druida

História: Os Druidas de Arton são reclusos vivendo isolados em uma área selvagem, sozinhos ou em peuenos grupos formados por outros Druidas, sendo estes um tanto raros. Por seu maior contato com a natureza os Druidas tem mais facilidades para sobreviver em regiões selvagens e lidar com animais.

Por outro lado tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um Druida mais nervoso do que uma cidade cheia de gente.

A típica área de atuação do Druida é a floresta mas assim como o Ranger existem Druidas que atuam em diversas outras áreas selvagens, deserto, floresta, selva, montanhas, planície, pântano, tundra, aquático, e subterrâneo.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros os Druidas geralmente vestem trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas, desde couro de grandes répteis, a sedas de casulo entre outros.

Aventuras: Druidas se aventuram sempre que o objetivo da missão envolve seu dever de proteger a natureza de Arton, qualquer ameaça a vida animal, vegetal ou mineral de Arton deve ser combatida pelo druida.

Características: em combate o druida pode dar apoio armado combatendo com suas armas e armaduras feitas de vegetais e ainda propor auxilio com suas magias.

Alinhamento: A Deusa exige de seus devotos uma conduta honrada, o foco introvertido e o pensamento divergente.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 170 pontos de perícias

Obrigações e Restrições: Os Druidas não podem usar armadura de metal ou armas cortantes a menos que elas sejam feitas de pedaços de animais, garras, dentes, ossos, que tiveram morte natural, eles também só podem usar armaduras feitas de couro de animais que
tiveram morte natural.

A morte de animais selvagens só são permitidas em defesa própria. Druidas também tem grandes dificuldades em descansar em cidades grandes pois ficam inquietos nesse ambientes, eles não recuperam pontos de vida nem pontos de fé enquanto estiverem nesses ambientes.

Aprimoramentos: Empatia com animais, Familiar 1 e Rastro Invisível.

Perícias: Tratamento de animais 30%, Treinamento de animais 30%, Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20, Zoologia 20%, Herbalismo 20%, Teologia (Allihhanna) 20%, Esquiva 20%, Rastreio (florestas) 20%, Sobrevivência
20%, Medicina 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves e Armas Brancas: Bastão, Cimitarra, Sabre, Lança,e Armas de longo Alcance: Arco.

Especial: como suas armas e armaduras são feitas de madeira o sacerdote pode orar a Alihanna e usar o ritual de fortalecer madeira para aumentar o IP em +1 de armaduras e escudos e o dano em +1 de armas, custa 3 pontos de fé e todo o equipamento recebe o bônus, esse equipamento terá a mesma rijeza de equipamentos de metal e também passam a ser consideradas armas mágicas.

O sacerdote pode gastar 3 pontos de focus para invocar a magia Armadura de Alihanna ou a magia Arma de Alihanna como se tivesse focus 3. O sacerdote pode gastar 2 pontos de magia e fazer um teste de Treinamento de Animais, todas as feras próximas deixarão de ser hostil temporariamente.

Clérigo da Divina Serpente

"Existem dois critérios que definem o lugar de cada criatura no mundo: A força e a coragem"
Tron – Minotauro Clérigo da Divina Serpente

História: Esta Deusa enigmática possui propósitos estranhos e um tanto contraditórios, sendo difícil perceber se seus sacerdotes são malignos ou bondosos.

Os Clérigos da Divina Serpente veneram a força e a coragem, a determinação e a proteção dos mais fracos acima de tudo, mas também praticam a tirania e a escravidão.

São muitos raros os cultos humanos ou semi-humanos a Divina Serpente, ela é geralmente venerada por povos bestiais que tem como tradição a lei do mais forte como os goblinóides, orcs e minotauros.

Porém cada um vê a Divisa Serpente de uma forma diferente. Infelizmente a maioria dos devotos desta Deusa praticam apenas o primeiro mandamento dessa religião, dominar os mais fracos e se esquecem da segunda, proteger os mais fracos.

Porém existem clérigos que seguem a riscas os ensinamentos e odeiam essa primeira vertente, estando prontos para cobrar dos outros sacerdotes a proteção devida a seus escravos.

Aventuras: os clérigos da Divina Serpente atuam em aventuras tentando demonstrar a filosofia de sua religião, para eles a única forma de demonstrar a verdadeira força e coragem é aventurando-se e colocando-se em risco constante para testar sua força e coragem.

Características: clérigos da Divina Serpente obrigatoriamente, devido a crença de sua religião, combater sempre os inimigos mais poderosos e em combate justo, portanto o melhor é considerá-lo um combatente e só contar com suas magias de cura ao final do combate.

Alinhamento: A Deusa exige de seus devotos uma conduta honrada, o foco e o pensamento podem variar

de clérigo para clérigo.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 185 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: Os Clérigos da Divina Serpente não podem usar qualquer arma de combate a distância, sempre lutam em chances iguais, nunca eles tendo a vantagem sobre o inimigo e sempre escolhem o adversário mais perigoso para enfrentar.

Além disso eles tem a obrigação de encontrar um criatura mais fraca que eles e adotá-la como seu protegido-escravo, devendo protegê-lo porém exigir-lhe a devida devoção, ou em caso contrário puni-lo como mandam os ensinamentos da Divina Serpente.

Aprimoramentos: Coragem e Vontade de Ferro.

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 30/30, Teologia (Divina Serpente) 20%, Escudo 30%, Esquiva 20%, Etiqueta (clero) 20%, Ler/escrever Valkar 20%, Intimidação 20%, Liderança 30%, Diplomacia 20%, Medicina 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras leves, médias ou pesadas e Armas Brancas: Maça, Martelo, Machado, Mangual e Espada Montante.

Especial: o sacerdote pode gastar 2 pontos de fé e fazer um teste de intimidação, se tiver sucesso, todos os inimigos receberão uma penalidade de -10% em ataque e defesa. O sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para entregar-se a um frenesi de batalha semelhante a manobra de combate Fúria. O sacerdote pode gastar 2 pontos de fé e conceder a todos os seus aliados os benefícios do aprimoramento Coragem ou Vontade de Ferro.

Clérigos de Nimb

“Khalmyr tem o tabuleiro, mas é Nimb que move as peças.”
Ditado popular

História: Ainda que a grande maioria da população de Arton prefira fazer suas preces ao Deus da Ordem, alguns questionam se ele mesmo esta no comando. Estes arriscam-se a servir a Nimb, o deus do caos. E difícil saber se os clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com o deus ou se entram contato com ele por serem loucos.

De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só podem considerar loucura . alguns exóticos, interessantes, divertidos até. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo tipo de qualquer momento, e vice-versa!clérigos de Nimb aprendem que tudo e obra do acaso – mas, ao mesmo tempo, nada e inevitável.

Não acreditam que exista um único futuro traçado e demarca para cada um :o futuro muda a cada instante, pois assim e o caos . por causa deste modo de pensar, os clérigos do caos estão entre os aventureiros mais obstinados. Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro.

Aventuras: clérigos de Nimb se aventuram para demonstrar as crenças de sua fé e prová-las aos descrentes.

Obrigações e Restrições: Clérigos do caos nunca podem desistir de uma missão após ela ter se iniciado, servos do caos jamais perdem as esperanças e devem lutar com todas as forças para mudar as condições desfavoráveis que os impede de concluir seus objetivos.

Aprimoramentos: Bom Senso e Conhecimentos Arcanos.

Perícias: Montaria 20%, História 20%, Teologia (Nimb) 20%, Ocultismo 20%, Escudo 0/20, Esquiva 20%, Etiqueta (clero) 20%, Ler/Escrever Valkar 20%, Hipnose 20%, Intimidação 30%, Empatia 20%, Lábia 30%, Diplomacia 30% e Medicina 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20.

Armas e Armaduras: Armas Brancas: Armaduras leves e Maça. Machado, Mangual, Martelo**.**

Especial: O clérigo de Nimb pode gastar 1 ponto de fé para aplicar um redutor ou um bônus no próximo teste de um alvo, seja aliado ou inimigo. Clérigo de Nimb pode gastar 3 pontos de fé para alterar a probabilidade de dano, durante nível rodadas do clérigo esse milagre fica ativo, cada ataque que ele receber tem como dano sempre o máximo ou o mínimo para definir o clérigo rola 1d6 par é dano máximo.

O clérigo de Nimb pode gastar 2 pontos de fé para fazer um adversário atacar um inimigo aleatório, a única regra é que o alvo atacado deve estar no alcance do ataque do alvo do milagre, para verificar a aleatoriedade pode sorteá-la no dado.

Características: clérigos de Nimb podem dar um apoio moderado em combate e seus milagres podem significar o sucesso de uma missão, ou o seu fracasso.

Alinhamento: Nimb exige um conduta desonrada, pois honra exige ordem, um pensamento divergente pois o instinto abre portas para a loucura e o foco pode variar.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 230 pontos de perícias.

Clérigos de Ragnar / Leen

"A morte é só mais um passo da vida."
Filosofia dos Sacerdotes da Morte

História: Ragnar / Leen ascendeu há relativamente pouco tempo ao posto de deus da morte e membro do panteão.Tudo de acordo com os planos de Gaardalok, sumo sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist, general da aliança negra dos goblinóides.

Aproveitando-se das vitorias do poderoso general, Gaardalok elevou muito a influência de sua divindade.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos oficiais. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear.

Hoje em dia o poder de Ragnar e tão grande que a própria estrutura dos templos tomados é corrompida: igrejas de mármore branco mostram-se enegrecidas, conspurcadas pelo mal. Muitos clérigos acham ser esta uma prova de aumento de poder de Ragnar nos últimos anos.

O culto a Leen é efetuado por humanos e semi-humanos em locais escondidos da sociedade, pois se descobertos seriam caçados devido as atrocidades.

Aventuras: os sacerdotes negros de Ragnar / Leen se aventuram apenas para cumprir suas obrigações religiosas, devido a necessidade de sacrificar uma pessoa, é pouco provável que um grupo de aventureiros aceite um membro desse kit.

Características: Clérigos de Leen atuam em dois lados

do combate como suporte com seus milagres de cura, dano e medo e em combate usando sua capacidade de ignorar a dor.

Alinhamento: Ragnar / Leen não exige um comportamento específico de seus devotos.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 190 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha deve lutar ate a vitoria ou morte não e permitido a ele se render ou desistir de um combate. O clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi – humano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Aprimoramentos: nenhum

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 30 / 30, Esquiva 20%, Escudo 0/20, Teologia (Ragnar / Leen) 20%, Furtividade 20%, Ler / Escrever Valkar 20%, Ler / Escrever Órquico 20%, Intimidação 30%, Tortura 30%, Medicina 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras Leves e Médias e Armas Brancas: Maça, Cajado, Mangual ou Martelo.

Especial: Clérigos de Ragnar/Leen podem gastar 1 ponto de fé para através do toque causar 1D6 pontos de dano num alvo, os sacerdotes podem gastar mais pontos de fé e aumentar o dano na razão de +1D6 para cada ponto de fé gasto, com o limite de 5D6 pontos de dano.

Os sacerdotes também podem gastar 2 pontos de fé para invocarem uma aura de medo que funciona semelhante a magia pânico realizada com focus 3, o milagre dura uma cena e pode-se gastar 3 pontos de fé para aumentar a potência da aura como se ela estivesse sendo conjura com focus 5.

Os sacerdotes também pode gastar 3 pontos de fé para receberem 10 pontos de vida extra, esses pontos são contados como pontos de vida negativos, um sacerdote de Ragnar/Leen não sofre os efeitos da dor quando chegam a 5 pontos de vida e podem continuar lutando mesmo que cheguem a zero pontos de vida, ou seja, ele pode continuar lutando sem receber qualquer penalidade até chegar a -15 pontos de vida.

Szzaazitas

"A traição é o único recurso válido, quando se tem algo realmente importante a cumprir"
Larsh – Humano Clérigo de Sszzas

História: Clérigos do deus da traição ou sszzaazitas,como são mais conhecidas sempre foram caçados como criminosos.

Quando seu deus foi quase destruído perderam seus poderes, e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno do corruptor os sszzaazitas estão de volta a ativa. Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos consideráveis desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras, e quaisquer meios que se provem úteis.

Sua ordem crê que este e o caminho daqueles que devem comandar o mudo para eles, a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia itens mágicos aliados, seu único grande objetivo é o poder.

Mesmo entre os sacerdotes, não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição.

Afinal, se a vítima não antecipou este perigo, não era digna de servir Sszzaas. Sendo membro de um culto proibido, os sszzazitas não usam roupas típicas que possam denunciá-los e nem exibem abertamente seu símbolo sagrado.

Aventuras: Szzaazitas sempre atuam em aventuras únicas e exclusivas que visem a proliferação do culto a Sszzaass e assim aumentar o poder do seu Deus e consequentemente do próprio sacerdote.

Características: Sszzaazzitas nunca tem a intenção de entrar em combate, mas quando a ocasião se faz necessária eles usam de seus milagres voltados pra defesa para minar a força e a resistência de seus oponentes e se for preciso ele gastará muitos pontos de fé para usar sua saliva ácida acabando com o confronto rapidamente.

Alinhamento: Szaass exige conduta desonrada, pensamento linear e foco introvertido.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 185 pontos de perícias.

Obrigações e Restrições: clérigos de Sszzaas devem,
pelo menos uma vez pó mês, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno.

O clérigo também deve fazer um sacrifício humano (ou semi-humano) em honra a seu deus pelo menos uma vez por mês.

Aprimoramentos: Identidade Secreta e Imunidade a Venenos 1

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20, Escolha 1 Arma de Longo Alcance 20/0, Teologia (Sszzaass) 20%, Esquiva 20%, Etiqueta (Escolha uma) 20%, Ler / Escrever Valkar 20%, Interrogatório 20%, Lábia 30%, Liderança 20%, Medicina 20%, Venefício 30%.

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas: Adaga, Cimitarra, Sabre ou Espada Curta e Armas de Longo Alcance: Arco ou Besta.

Especial: Os clérigos de Sszzaass podem gastar 2 pontos de fé para invocarem um milagre semelhante a magia Ferrões Venenosos ou Flecha de Ácido, cada 2 pontos de fé gastos permite invocar a magia como se o sacerdote tivesse focus 1, o máximo de focus atingido é de 5, ao custo de 10 pontos de fé.

Os sacerdotes também gastar 3 pontos de fé para assumirem a forma ovídia, a mutação leva 3 rodadas e o sacerdote transforma-se num homem-cobra, sua pelo recebe camuflagem de 50% além de um bônus de IP + 2 e ele recebe 1 ataque extra por rodada feito com a cauda, para testar o ataque ele sua AGI, porém, todos os outros ataques que o sacerdote usar na mesma rodada aumentam sua categoria de dificuldade em um nível.

Sangue ácido, o sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para tornar seu sangue ácido por CON rodadas, enquanto durar o milagre, qualquer arma que atacar o sacerdote tem sua durabilidade reduzida como se o o atacante tivesse conseguido um sucesso crítico, além disso cada 3 pontos de dano causados no sacerdote causam 1 ponto de dano no seu atacante caso estejam combatendo corpo a corpo.

Clérigo de Tenebra

"Antes do inicio a escuridão era tudo que existia, apenas tentamos trazer o mundo de volta a suas origens."

Amenoah – Humana Clériga de Tenebra

História: A deusa da noite e das trevas tem muitos seguidores, cada um com sua própria visão de Tenebra. Para alguns, ela é gentil e conforta seus devotos quando o mundo se torna mais perigoso e sombrio.

Para outros, é uma conquistadora implacável que comanda legiões de criatura malignas. Povoou o mundo com mortos-vivos e outras abominações, mas também foi responsável pela criação da nobre raça anã.

Assim, é difícil saber com certeza as Tenebra e uma deusa bondosa ou diabólica. Mãe Noite é como a deusa Tenebra é conhecida pelos mortos-vivos. Sim, pois os próprios mortos também buscam seu poder, qualquer morto-vivo com inteligência suficiente para descobrir a existência da deusa pode tentar se torna um sacerdote.

Existem em Arton muitos vampiros, múmias e fantasmas com poderes divinos concedidos por Tenebra. E, além de mortos-vivos e anões, a Mãe Noite também tem sacerdotes e xamãs entre outras criaturas noturnas, especialmente licantropos.

Aventuras: Os sacerdotes da Mãe Noite aventuram-se para cumprir os desígnios de sua Deusa que geralmente envolvem missões cujo objetivo seja reunir conhecimento e poder para invocar o ritual da noite eterna uma lenda entre os sacerdotes que diz que um dia o sol se apagará e Tenebra caminhará livremente como rainha por Arton.

Características: clérigos da Mãe Noite são manipuladores e em combate preferem tomar táticas defensivas dando apoio ao seus aliados e usando de seus mortos-vivos para se proteger.

Alinhamento: A Mãe Noite exige um foco introvertido, pensamento e conduta podem variar sempre.

Custo: 1 ponto de aprimoramento e 190 pontos de perícias.

Obrigações e restrições: um clérigo da Mãe Noite jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas a noite ou em subterrâneos. Caso recebe a luz do sol, seja de forma intencional ou não, perde imediatamente seus poderes que serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Aprimoramentos: Infravisão.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma arma 20/20, Esquiva 20%, Teologia (Tenebra) 20%, Furtividade 30%, Ler / Escrever Valkar 20%, Sedução 20%, Lábia 20%, Diplomacia 30%, Medicina 30%, Investigação 20%, Teologia (Tenebra) 20%.

Armas e Armaduras: Armadura Leve ou Média e Armas Brancas: Adaga, Martelo, Maça, Machado ou Mangual.

Especial: o clérigo de Tenebra pode gastar 1 ponto de fé para invocar sobre si um milagre de camuflagem com as sombras tornando todos os seus testes de furtividade fáceis.

O sacerdote também pode gastar 2 pontos de fé para caminhar nas sombras entrando numa sombra próxima e aparecendo em qualquer sombra que esteja no seu alcance de visão. O Sacerdote pode gastar 3 pontos de fé para invocar 1D6 esqueletos e 1D4 zumbis que cumprirão suas ordens.

Clérigo de Tanna-Toh

"O conhecimento é a única forma correta de evolução."
Odoacro – Anão Clérigo deTanna-Toh

História: Clérigos de Tanna-Toh tem como missão educar os povos. Em grandes cidades eles assumem o papel de professores, ensinando, ciências, artes, especialmente leitura e escrita. Em áreas mais remotas, empenham-se em levar cultura a povos bárbaros.

Na maioria das cidades de Arton, os templos de Tanna-Toh funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus, estes sacerdotes são guardiões definitivos da artes e do conhecimento. Embora não ensinem magia, alguns destes clérigos podem ser vistos atuando na grande Academia Arcana de Valkaria.

Tanna-Toh também é reverenciada pelos bardos de Arton, que invocam seu nome em busca de inspiração. Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifista, mas estão errados aqueles que enxergam apenas como professores inofensivos: os membros da ordem também recebem treinamento em combate, para proteger aquilo que tanto valorizam.

Estes clérigos podem ser vistos atuando como guardas em grandes bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvam a busca por conhecimentos perdidos.

Aventuras: Os clérigos de Tanna-Toh, guando não estão protegendo os baluartes de conhecimento e de cultura do mundo estão viajando procurando ampliar esse conhecimento e a busca desenfreada de um clérigo o coloca diretamente no caminho da aventura, afinal as maiores relíquias históricas geralmente estão nos tesouros de um dragão ou num antiga tumba repleta de perigos.

Características: A melhor forma de um sacerdote de Tana-Toh agir em combate é preservando-se para usar seu dom de descobrir fraquezas e a partir daí permitir que o personagem mais apto pra explorar essa fraqueza haja enquanto ele dá suporte com seus milagres.

Alinhamento: Tanna-Toh exige uma conduta honrada porém foco e pensamento podem variar enormemente.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 245 pontos de aprimoramentos.

Obrigações e restrições: Servos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca de conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida,esse tipo de coisa.

Um servo do conhecimento sempre diz a verdade, e nunca pode ser recusar a responder a uma perguntar, mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Aprimoramentos: Biblioteca 1.

Perícias: Montaria 20%, Escolha uma Arma Branca: 20/20, Escudo 0/20, Esquiva 20%, Escolha 3 Ciências 30%, Etiqueta (Clero) 20%, Ler/Escrever Valkar 20%, Escolha 2 Idiomas (Falar) 20%, Escolha 2 Idiomas (Ler/Escrever) 20%, Investigação 20% e Medicina 20%, Teologia (Tana-Toh) 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras Leves e Médias e Armas Brancas: Maça, Machado, Martelo ou Mangual.

Especial: Ao custo de 2 pontos de fé o sacerdote pode detectar qualquer tipo de ilusão que esteja em seu alcance de visão.

Ao custo de 1 ponto de fé o sacerdote pode durante uma hora falar qualquer idioma que ele não saiba falar normalmente, por um custo adicional de 1 ponto de fé o sacerdote pode, pelo mesmo período, aprender a forma escrita desse idioma aprendendo durante uma hora a lê-lo e escrevê-lo.

Ao custo de 3 pontos de fé o sacerdote pode invocar um milagre onde a deusa do conhecimento revela a seus seguidores as fraquezas dos seus inimigos, após gastar o ponto o personagem terá uma visão de que leva 2 rodadas, durante esse período o jogador poderá consultar a ficha do monstro ou NPC que esteja enfrentando ou prestes a enfrentar, usar esse milagre levianamente ocasiona punição por parte da deusa.

Clérigo de Thyatis

"Quem são Lena, Ragnar ou Tenebra? Thyatis é tão poderoso que desafia até mesmo a vontade desses deuses"
Odoacro – Clérigo deTanna-Toh

História: Sacerdotes de Thyatis são particularmente notórios em Trinphus, onde tem tarefa de cuidar das pessoas mortas até que sejam trazidas de volta a vida pela bênção/maldição da cidade. Também tratam de informar e confortar aqueles que ficam perturbados com o fenômeno.

Forasteiros que tenham encontrado a morte em Triunphus (e que agora não podem mais sair) recebem dos sacerdotes moradia temporária e orientação para construir ali uma nova vida. Depois de avaliar seu caráter e suas capacidades os clérigos podem recomendar os forasteiros a cargos adequados.

No resto do continente o papel dos clérigos de Thyatis é um tanto diferente. Graças aos poderes que recebem, são constantemente procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha ou parentes assassinados.

A única restrição é que, respeitando os desígnios de deus, os clérigos de Thyatis não trazem de volta a vida pessoas que tiveram morte natural.

Embora não aceitem pagamento em dinheiro por seus serviços, é comum que os clérigos peçam um favor em troca da ressurreição especialmente quando tratam com aventureiros obviamente poderosos.

Aventuras: Os sacerdotes de Thyatis se aventuram poucas vezes, geralmente auxiliando um ressuscitado a cumprir uma missão em nome do seu Deus.

Características: A maior vantagem de um clérigo de Thyatis em combate é a possibilidade de adiantar as ações de todos os envolvidos num combate e então brifar todo o grupo sobre o que cada inimigo irá fazer.

Alinhamento: Thyatis não exige nenhum comportamento específico de seus devotos.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 150 pontos de perícias.

Obrigações e restrições: muitas vezes, quando ressuscita alguém, o clérigo pode experimentar uma visão durante a qual recebe uma mensagem dos deuses, uma missão para vítima que acaba de salvar.

O ressuscitado deve cumprir a missão como pagamento pela dádiva recebida. Caso a vitima recuse ou desista da missão, começa a perde um ponto de vida por turno e seu corpo é reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-la de volta a vida.

Servos deste deus são proibidos de matar seres inteligentes (criaturas com INT 3 ou mais). Podem combater e ate ferir essas criaturas, mas nunca matá-las.

Aprimoramentos: Conhecimentos Arcanos.

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20, Teologia (Thyatis) 20%, Escudo 30%, Esquiva 20%, Etiqueta (Clero) 20%, Diplomacia 30%, Medicina 30%, Investigação 20%.

Armas e Armaduras: Armaduras Leves e Médias e Armas Brancas; Maça, Mangual ou Martelo.

Especial: O sacerdote de Thyatis pode gatar 3 pontos de fé para ressuscitar uma pessoa morta, para que o milagre funcione é necessário que se tenha uma parte substancial do corpo a a ser ressuscitado, o ritual demora 6 horas de entonação e orações do clérigo que fica exaurido após a invocação do milagre, este milagre só pode ser invocado uma vez ao mês.

O sacerdote pode gastar 1 ponto de fé para invocar um milagre de adivinhação onde ele consegue ter um relance das próximas ações de outros personagens e o permite adiantar-se, quando usa esse milagre o sacerdote ganha automaticamente a iniciativa porém, apesar de ser o primeiro a agir, ele é o ultimo a declarar a sua ação.

Clérigo de Valkaria

"A Deusa um dia se libertará de sua prisão de pedra e todos conhecerão eu verdadeiro poder."
Nenya –Humana Clériga de Valkaria

História: Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais, seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou que se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra presa na famosa estátua que fica na capital do reinado. Uma vez que quase ninguém reconhe Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil, especialmente por que os clérigos de Valkaria perdem parte de seus poderes quando viajavam além das fronteiras de Deheon.

Aventuras: Clérigos de Valkaria se aventuram naturalmente como forma de pregar a filosofia de sua deusa, são um dos clérigos mais comuns num grupo de aventureiros.

Obrigações e restrições: por ter sua deusa presa no reino de Deheon os clérigos de Valkaria não pode sair por muito tempo do reino, tendo sempre que voltar (no máximo 3 meses fora) para renovar sua Fé, mas enquanto o clérigo estiver fora de sua região ele deve sempre separar um tempo para rezar (pelo menos 30 minutos por dia) para sua deusa.

Caso ele fique mais que 3 meses fora de Deheon ele perde todos os poderes que a deusa lhe oferece, para se recuperar deve ir até um templo da Deusa e pedir perdão

Aprimoramentos: Facilidade para línguas.

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20, Escudo 0/30, Esquiva 20%, Medicina 20%, Teologia (Valkaria) 20%, Investigação 20%, Etiqueta (clero) 20%, Escolha 3 Idiomas (Falar) 30%.

Armas e Armaduras: Armaduras Médias e Leves e Armas Brancas: Espada Longa, Espada Bastarda, Maça, Martelo ou Mangual.

Especial: Ao custo de 2 pontos de fé o sacerdote pode detectar qualquer tipo de ilusão que esteja em seu alcance de visão. Ao custo de 1 ponto de fé o sacerdote pode durante uma hora falar qualquer idioma que ele não saiba falar normalmente, por um custo adicional de 1 ponto de fé o sacerdote pode, pelo mesmo período, aprender a forma escrita desse idioma aprendendo durante uma hora a lê-lo e escrevê-lo.

Ao custo de 3 pontos de fé ele pode invocar o milagre da perseverança e receber um bônus de +10/+10 com uma arma e +3 no dano durante uma cena.

Características: A melhor forma de um clérigo de Valkaria atuar em combate é beneficiando-se do seu milagre de perseverança e usar os outros pontos de fé para prestar suporte aos outros personagens.

Alinhamento: Valkaria exige uma conduta honrada, o pensamento e o foco podem variar normalmente.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 185 pontos de perícias.

Adepta

"Magia corre em minhas veias "
Crença das Adeptas

História: Ninguém em Arton duvida da existência da magia, seus efeitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural.

Outros, contudo, estão certos de que esta dádiva e oferecida por Wynna, a deusa da magia.Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada por conjuradores arcanos.

Um clérigo se recebe poderes adicionas de Wynna quando também é um mago, Feiticeiro ou bardo verdadeiro, uma combinação um tanto rara.

Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wylla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patronesse.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento.

Não por acaso muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna. O comum, no entanto, é que seus devotos usem um simples anel.

Aventuras: adeptas se aventuram sempre em busca de aprofundar seus conhecimentos mágicos, geralmente patrocinam expedições que permitam aprofundar seus conhecimentos sobre magia.

Características:

Alinhamento: Wynna não exige nenhum comportamento de suas devotas.

Custo: 2 pontos de aprimoramentos e 220 pontos de perícias.

Obrigações e restrições: apenas personagens femininas capazes de conjurar magia arcana, ou com qualquer habilidade similar a magia, podem ser clérigos de Wynna.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1.

Perícias: Montaria 20%, Escolha 1 Arma Branca 20/20, Esquiva 20%, Teologia (Wynna) 20%, Alquimia 20%, Rituais 30%, Ocultismo 20%, Teoria da Magia 30%, Etiqueta (Clero) 20%, Diplomacia 20%, Medicina 30%, Escolha uma especialidade mágica 25%, Ler/Escrever Valkar 20%, Ler/Escrever Lalkar 20%

Armas e Armaduras: Nenhuma armadura e Armas Brancas: Adaga ou Cajado e Armas de Longo Alcance: Besta ou Arco.

Especial: As adeptas podem gastar 3 pontos de fé para invocarem milagres que simulam as especialidades mágicas.

Qualquer especialidade pode ser simulada com esse milagre, o único limite é que só se pode similar uma especialidade por vez.

As adeptas também podem gastar 2 pontos de fé para receberem 1 ponto de focus em qualquer caminho ou forma que desejarem, porém o bônus funciona apenas por uma rodada e o limite máximo que se pode aumentar em focus é igual ao nível de clérigo do personagem.

As adeptas podem gastar 1 ponto de fé para receberem 1 ponto de magia, esse ponto de magia fica armazenado até que seja gasto ou que o sacerdote fique inconsciente.

Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo.

Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 pontos. Os aprimoramento estão divididos em 3 tipos, a saber, Arcanos, de Combate e Normais.

Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos e vantagens que o jogador desejar, é importante lembrar que algumas raças e todos os kits de personagem tem custo em pontos de aprimoramento, o que pode reduzir a quantidade inicial de 5 pontos.

Esses pontos não devem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo a interpretação de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Os aprimoramentos estão abaixo apresentados da seguinte forma:
Nome:
Custo: Descrição

Aprimoramentos Positivos

Arquimago

Variável: Este aprimoramento só pode ser comprado a partir do 5º nível, com pontos de aprimoramento adquiridos durante a campanha. A principal vantagem de ter este aprimoramento é que o mago pode possuir focus acima de 4 em seus caminhos. Este aprimoramento pode ser comprado em diversos níveis, é importante observar que é mais vantajoso adquiri-lo quando um personagem chegar a focus 4 num caminho e desejar ampliá-lo:

1 ponto - o mago ganha um ponto no caminho escolhido, chegando a focus 5;
2 pontos - o mago ganha um ponto no caminho escolhido, chegando a focus 6;
3 pontos - o mago ganha um ponto no caminho escolhido, chegando a focus 7;
4 pontos - todos os seus 1 na rolagem de dados se tornam 3;
5 pontos - todos os 1 e 2 na rolagem de dados se tornam 3.

Arcano
2 pontos: O personagem possui uma aptidão para magia, além de possuir uma afinidade natural com as energias místicas necessárias para realizá-la, podendo se tornar um grande mago facilmente.

Você recebe automaticamente focus 1 em todos as formas de magia - e mais tarde pode elevar cada focus em separado, com pontos, de forma normal. Os níveis que você ganha com esta vantagem não podem ser remanejados.

Ambidestria
1 ponto: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão.

Ambiente Favorável
O mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha um 1 a mais de focus em todos os Caminhos de magia que ele possuir.

Se o narrador desejar verificar aleatoriamente se a condição do ambiente favorável se fará, ele pode rolar 1D100 no inicio de cada sessão de jogo, cena, combate ou período de tempo e verificar se a porcentagem é menor que a chance do ambiente favorável acontecer.

1 ponto: raro, durante um eclipse ou o equinócio (10%).
2 pontos: incomum, durante um mês especifico,um signo do zodíaco, quando chove ou neva (20%).
3 pontos: comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano (30%)
4 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite (50%).

Amor Verdadeiro
1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês. Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor.

Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também reduz em um nível a dificuldade dos testes de WILL contra a Perícia Sedução.

Aparência Inofensiva
1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Biarmadura
2 pontos: seu personagem possui uma preciosa bioarmadura. Ele pode ter consciência do valor ou não que ela possui. Bioarmaduras fornecem IP4 contra golpes físicos, IP2 contra quedas e ataques maiores, sem penalidade de AGI ou DEX como as armaduras normais. A única desvantagem dessas biormaduras é que elas lembram demais os demônios da Tormenta e isto pode causar transtornos ao personagem, caso ele seja visto com a bioarmadura o personagem receberá o aprimoramento negativo Má fama.

O personagem normalmente tem controle sob o uso da bioarmadura, porém, em situações de stress ou perigo onde a bioarmadura poderá ajudá-lo a resolver o problema, ele precisará passar num teste de WILL caso deseje evitar a a transformação. Algumas bioarmaduras possuem habilidades extras que podem ser compradas conforme a lista abaixo:

+ 1ponto: respirar debaixo d´água.
+1 ponto: asas que permitem planar.
+1 ponto: camuflagem equivalente a 80%.
+1 ponto: tentáculos de até 2m de comprimento que não podem atacar, mas podem executar tarefas mais simples.
+1 ponto: Espinhos que disparam e causam 1d6 de dano a todos num raio de 6m, 1x dia.
+1 ponto: Espadas de queratina que brotam do braço da bioarmadura que causam 1d8 de dano.

Biblioteca
O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz.

Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca dobra o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

Deve-se ressaltar que o bônus só é aplicado enquanto o personagem estiver na sua biblioteca e puder consultar os seus livros. Um personagem poderá mover sua biblioteca de um lugar para outro, mas a quantidade de livros para que se atinja o bônus é grande demais para se levar numa aventura, obrigando-o a sempre estar na sua biblioteca para receber o bônus. O narrador tem a palavra final sobre a escolha das perícias e se elas se encaixam no perfil para receber o bônus.

1 ponto: trata de 3 Subgrupos de Perícias.
2 pontos: 5 Subgrupos
3 pontos: 7 Subgrupos
4 pontos: 9 Subgrupos

Biblioteca Mística

Esse aprimoramento concede ao jogador um número de rituais extras que pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem, esses rituais são somados ao total de rituais que um arcano recebe no primeiro nível.
1 ponto: a biblioteca possui 2 rituais extras +1 ritual por nível.
2 pontos: a biblioteca possui 5 rituais extras +1 ritual nível.
3 pontos: a biblioteca possui 7 rituais extras +2 rituais por nível.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores.

O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento. O mestre só pode dar um número de dicas igual ao modificador de Carisma do personagem.

Caçador de Criaturas

1 ponto: Você é treinado nas técnicas de caça de um determinado tipo de criatura, suas habilidades estão definidas para ampliar as possibilidades de destruir sua presa.

O personagem recebe um bônus de +10% em Treinamento de Animais, Camuflagem, Rastreio e nas perícias de combate contra o determinado tipo de criatura. É necessário escolher o tipo de criatura a qual o bônus será aplicado.

Canalizador

2 pontos: Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias, cada conversão de 1 ponto de magia leva um turno para ser realizada, o arcano pode converter 2 PVs em 1 Ponto de Magia.

Classe Social

Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa.

1 ponto: O personagem possui uma torre, com cerca de 1 a 3 empregados, ou uma pequena loja ou taverna. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.
2 pontos: O personagem possui um pequeno castelo ou feudo, ou é relacionado com o burgomestre da vila. Possui de 5 a 7 empregados. Pode ainda possuir pequenas lojas ou uma companhia de navegação.
3 pontos: O personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com 13 a 15 servos, ou uma pequena cidade. O personagem pode ser um Nobre ou Embaixador.

Clero

1 ponto: o personagem é um padre ou clérigo responsável por um pequeno templo em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis e organização da comunidade.
2 pontos: o personagem é um bispo ou clérigo responsável por uma região ou condado. Ele possui um templo de tamanho razoável em uma cidade maior, e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para realizar missões e deve supervisionar o andamento dos padres de sua região.
3 pontos: o personagem é um alto sacerdote responsável por uma grande área e os vários templos contidos nela. Possui notória influência sobre a política regional.

Conhecimentos Arcanos

1 ponto: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng- Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Contatos e Aliados

Este aprimoramento determina que o personagem possua amigos, pessoas conhecidas que poderão ajudá-lo em algumas situações.

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar de que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).
1 ponto: um aliado importante.
2 pontos: dois aliados importantes.
3 pontos: quatro aliados importantes.
4 pontos: oito aliados importantes.

Controle de Multidões
2 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los para seguir ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer teria.

O número de pessoas que podem ser influenciadas pelo personagem é igual à (10 x modificador de carisma) x o nível do personagem. É importante ressaltar que o personagem não tem controle sobre sua multidão, ele pode apenas incitar um tipo de sentimento, mas, a maneira como eles vão reagir a esse sentimento cabe ao narrador decidir levando em consideração a interpretação do personagem.

Coragem
1 ponto: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias que gerem esse efeito, reduza em um nível a dificuldade dos testes de WILL para resistir ao medo.

Eloqüente
1 ponto: você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +10% em testes sociais.

Empatia com Animais
1 ponto: os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).Todos os testes envolvendo animais recebem um bônus de +10%.

Facilidade para Línguas
1 ponto: Você tem uma facilidade incrível para aprender línguas. Em pouco tempo pode ser capaz de estar falando quase 10 línguas! Com este Aprimoramento o jogador adiciona o dobro da sua INT em qualquer perícia de idioma, seja Ler/Escrever ou Falar o idioma, porém ele deverá gastar pelo menos 10 pontos em cada idioma que possuir.

Familiar
Seu personagem possui uma criatura como familiar. Familiares são animais que acompanham o personagem, mas que possuem poderes ou qualidades superiores as dos animais comuns.

O personagem pode se comunicar mentalmente com o seu familiar tendo a INT do animal como limite de comunicação.

1 ponto: um animal relativamente simples e comum. (gato, sapo, coruja, bode, cachorro, etc...)
2 pontos: em animal mais exótico ou maior. (lobo, pássaros raros, trobos, etc..)
3 pontos: Animais raros difíceis de serem encontrados ou grandes (leões, tigres, crocodilos, tubarões, etc...)
4 pontos: Criaturas místicas. (Unicórnios, mantícores, grifos, etc...)

Fama
Você é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público.

Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs. O personagem recebe um bônus de +3 nos testes de reação dos npc´s
.
1 ponto: líder reconhecido de um bairro
2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.
3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.
4 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Forças Militares
O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência. Eles estão equipados com uma armadura de couro reforçado,uma espada curta e um escudo pequeno de ferro.

Soldado
FOR12 CON12 DES12(11) AGI12(10) INT10 WILL10
CAR10 PER10 PV´s 12 IP 2 Iniciativa –2
Espada Curta 30 / 30 dano 1d6
Escudo 0 / 30 Ip 5
1 ponto: 3 soldados.
2 pontos: 4 a 5 soldados.
3 pontos: 8 a 10 soldados.
4 pontos: 15 a 20 soldados.
5 pontos: 30 a 40 soldados.

Hierarquia Militar
1 ponto por posto: Este Aprimoramento reflete sua posição em um exército ou organização paramilitar, como por exemplo um grupo mercenário. Todo posto tem autoridade sobre os níveis inferiores.

Este Aprimoramento só reflete o posto inicial do personagem, dependendo muito da interpretação do personagem pode-se permitir que ele passe de posto, no decorrer da aventura, sem gastar os pontos de Aprimoramento necessários para o título. Os títulos do posto variam de organização para organização.

Posto 8: Comandante de Unidade ou mais (General de Exército).
Posto 7: Comandante de Divisão (General de Brigada).
Posto 6: Comandante de Brigada\Grupo\Regimento (Coronel ou Capitão).

Posto 5: Comandante de Batalhão (Tenente-Coronel).
Posto 4: Comandante de Companhia (Capitão ou Major).
Posto 3: Comandante de Pelotão (Tenente).
Posto 2: Oficial subalterno (Sargento).
Posto1: Soldado

Identidade Secreta

1 ponto: o Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas as informações a respeito dele de fato estejam contidas documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações. O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa.

Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores, agentes ou outros inimigos que estejam à sua procura. No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça.

Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs a conhecem.

Imunidade a Venenos

O personagem possui uma resistência muito maior a venenos comuns podendo chegar mesmo a se tornar imunes aos efeitos dos venenos, inclusive os mágicos.

1 ponto: todos os testes de CON para resistir ao efeito de venenos naturais tem o nível de dificuldade reduzido em um nível.
2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e todos os testes feitos para resistir à venenos mágicos reduzem em um nível.
3 pontos: o personagem é imune a venenos mágicos.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos.

Todos os seus testes sociais envolvendo seu grupo de influência recebem um bônus de +10%. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero e ordens militares religiosas.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues e arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.
2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.
3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.
4 pontos: algumas metrópoles, um estado.
5 pontos: dois ou três estados, um pequeno pais.

Infravisão

1 ponto: o personagem possui uma visão especial, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. Ele vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados.

Qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos a não ser por características especiais, por exemplo, é fácil distinguir um halfling de um anão,já distinguir um meio-elfo de um humano é bem mais difícil.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que "comprou aquela bolsa na feira local" ou que outra pessoa arrombou a porta. O personagem recebe +10% em Lábia.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Lábia). Ele ainda aumenta em um nível todos os Teste de Interrogatório.

Noção Exata do Tempo

1 ponto: seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso.

Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou

inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e etc. Essa noção temporal acurada permite ao usuário reagir de maneira mais útil as ações dos outros personagens, acrescente um bônus de +1 ao total de iniciativa do personagem.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc.

O seu patrono fornece, dentro de certo limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados. Um jogador com este aprimoramento pode começar uma aventura com seu equipamento "doado" pelo seu patrono e posteriormente pode solicitar mais equipamentos ou ajuda de sua sociedade, porém, cada vez que um pedido de equipamento ou ajuda for solicitado o personagem terá que realizar uma tarefa para a sua organização.

Ressalta-se que o equipamento doado ou a ajuda recebida é sempre direcionado ao personagem que possui o aprimoramento, ou seja, ele não conseguirá apoio ou equipamento para qualquer outro jogador.

Prontidão

1 ponto: o personagem está sempre atento a qualquer sinal de perigo, ele não é afetado pelas penalidades concedidas por ataques surpresas, além de ser imune ao efeitos da manobra ataque furtivo. O personagem também recebe um bônus de +1 em iniciativa.

Poderes Mágicos

Este aprimoramento é usado apenas como referência para os kits de personagem, só o mestre deve permitir que jogadores comprem mais níveis desse aprimoramento com o risco de isso acabar desequilibrando o jogo.

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 3 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 5 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 3 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 7 pontos de Focus e 5 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 9 pontos de Focus para dividir entre os caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Começa com 7 pontos de magia.

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado !). O personagem dispõe de 12 pontos de Focus e 9 pontos de Magia.

Pontos de Item Mágico

Obs: o mestre deve restringir esse aprimoramento de acordo com a sua campanha, não é recomendável permitir que jogadores comprem esse aprimoramento.

O método de criação de itens mágicos é baseado na distribuição de pontos de itens mágicos. Com esses pontos são comprados o tipo do item e seus efeitos.
Os pontos de itens mágicos são comprados com pontos de aprimoramento na seguinte progressão:

1 pt de aprimoramento: 1 pt de item mágico
2 pts de aprimoramento: 3 pts de item mágico
3 pts de aprimoramento: 5 pts de item mágico
4 pts de aprimoramento: 7 pts de item mágico
5 pts de aprimoramento: 9 pts de item mágico
6 pts de aprimoramento: 12 pts de item mágico
7 pts de aprimoramento: 15 pts de item mágico
8 pts de aprimoramento: 18 pts de item mágico

Pontos de Fé

Este aprimoramento é usado apenas como referência para os kits de personagem, só o mestre deve permitir que jogadores comprem mais níveis desse aprimoramento com o risco de isso acabar desequilibrando o jogo.

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre.

1 ponto: Seguidor. 3 pontos de Fé.
2 pontos: Fiel. 5 pontos de Fé.
3 pontos: Entusiasta. 7 pontos de Fé.
4 pontos: Fanático. 9 pontos de Fé.
5 pontos: Radical. 12 pontos de Fé.

Pontos Heróicos

Este aprimoramento é usado apenas como referência para os kits de personagens,o mestre não deve permitir que jogadores comprem mais níveis desse aprimoramento com o risco de isso acabar desequilibrando o jogo.

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro).

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão

possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 3 Pontos Heróicos.
2 pontos: Destemido. 5 Pontos Heróicos.
3 pontos: Valoroso. 7 Pontos Heróicos.
4 pontos: Intrépido. 9 Pontos Heróicos.
5 pontos: Herói. 12 Pontos Heróicos.

Pontos de Sorte

Este aprimoramento é usado apenas como referência para os kits de personagens, o mestre não deve permitir que jogadores comprem mais níveis nesse aprimoramento com o risco de isso acabar desequilibrando o jogo.

Os pontos de sorte são recuperados apenas uma vez por sessão de jogo, por isso devem ser usado com cautela, pois seu uso em situações levianas podem impedir o jogador de usá-los em situações inusitadas.

1 ponto: 3 pontos de sorte.
2 pontos: 5 pontos de sorte.
3 pontos: 7 pontos de sorte.
4 pontos: 9 pontos de sorte.
5 pontos: 12 pontos de sorte.

Protetor

2 pontos: alguém gosta de você, tanto que o ajuda. Essa pessoa age de uma forma sutil, mas efetiva, fornecendo informações, ou agindo como guia. Esse protetor é um NPC de 3 níveis acima do personagem.

3 pontos: Seu protetor o defende em tempo integral, lhe salvando de situações criticas, tais como: aquela flecha que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo. Esse protetor é um NPC de 5 níveis acima do nível do personagem.

Rastro Invisível

1 Ponto: O personagem está tão habituado a mover-se em certa área (escolha uma) que consegue mover-se em completo silêncio neste ambiente, todos os testes de Rastreio para encontrá-lo são feitos com um nível a mais de dificuldade, essa habilidade só pode ser usada se o personagem estiver usando seu deslocamento normal. Ressalta-se que o rastro invisível afeta apenas o personagem possuidor do aprimoramento, personagens que o estejam acompanhando poderão ser rastreados mais facilmente.

2 Pontos: o personagem não deixa mais rastros sendo impossível rastreá-lo, mesmo quando atravessa planos de existência.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O personagem recebe o aumento em tibares no primeiro nível e uma parte desse valor no inicio de cada sessão de jogo. Ressalta-se que o narrador deve usar a coerência ao aplicar a bônus de recursos, caso uma sessão de jogo comece num local inapropriado para o recebimento do bônus, ele poderá, acumular o bônus para um momento mais condizente ou então usar de outros meios, por exemplo, se os personagens estiverem numa masmorra o narrador pode determinar que o jogador que possua o aprimoramento encontre de maneira fácil e sem nenhum trabalho uma gema ou outro bem em valor equivalente ao do bônus.

1 ponto: começa com um bônus de 300 T$ e recebe +150T$ a cada sessão de jogo.
2 pontos: começa com um bônus de 450T$ e recebe +150T$ a cada sessão de jogo..
3 pontos: começa com um bônus de 500 T$ e recebe +200T$ a cada sessão de jogo.
4 pontos: começa com um bônus de 700 T$ e recebe +200T$ a cada sessão de jogo.
5 pontos: começa com um bônus de 900 T$ e recebe +250T$ a cada sessão de jogo.

Resistência à Dor

1 ponto: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso.

Considere que o personagem fica consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a – 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcanas. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possuir.

1 ponto: 1D de resistência.
2 pontos: 2D de resistência.
3 pontos: 3D de resistência.
4 pontos: 4D de resistência.
5 pontos: 5D de resistência.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (obrigatoriamente baseada em inteligência) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionada à Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor

procedimento a ser tomado. O personagem deverá ter pelo menos 25% no total da perícia que será afetada pelo bônus.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera o dobro de Pontos de Vida a cada dia. Pontos Heróicos são recuperados normalmente. Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +10% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.
1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer, escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito.

Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras. O Personagem tem uma chance igual a 10% vezes o modificador de carisma de conseguir alguma informação sobre o assunto.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido. Ele recebe +10% em todos os subgrupos da perícia Sobrevivência.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos.

Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre. deve reduzir a dificuldade em um nível. Cabe ressaltar que os sentidos do personagem contemplados por este aprimoramento também tem seu alcance ampliado, geralmente dobrando ou até mesmo triplicando o alcance dos seus sentidos.

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso. Seu teste de PER para perceber barulhos enquanto dorme é normal ao invés de ser difícil.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Talento

2 pontos: o personagem recebe um bônus de +10% em determinado grupo de perícias a sua escolha, mediante aprovação do teste. O personagem deve escolher um grupo de perícias, por exemplo a perícia Manipulação, ele receberá o bônus de +10% em todas as perícias deste grupo. Estão fora desta escolha as perícias do grupo Armas Brancas, Briga, Armas de Combate à Distância, Esquiva e todas as Manobras de Combate.

Temperamento Calmo

1 ponto: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fique agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranquilo frente à um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado).

Acrescente +10% em todos os testes quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábia, Intimidação e outros).

Torcida

1 ponto: Seu Personagem tem um grupo de fãs que torcem a seu favor, e isso o incentiva em combate e melhora suas habilidades. Sempre que sua torcida estiver presente você recebe +10% em todos os Testes de Perícia, inclusive combate.

Vontade de Ferro

1 ponto: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +10% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental.

Aprimoramentos negativos

Alergia
-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (Todos os testes recebem uma penalidade de -10%).

-2 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, etc. Todos os testes são difíceis enquanto o personagem estiver exposto a substância da qual é alérgico.

-3 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves, causando . Uma rápida exposição, pode causar parada respiratória e uma exposição prolongada pode levar à morte. Todos os testes são aumentam em um nível sua dificuldade e se o personagem ficar exposto a sua irritação por um número de turnos maior que metade de sua CON começará a perder um PV enquanto durar a exposição.

Alcoólatra
-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os têm sia dificuldade aumentada em um nível.

Alucinado
-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo uma visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Sempre que estiver em combate faça um teste de INT para cada ataque que realizar, se falhar no teste o personagem terá atingido uma de suas visões.

Amnésia
-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

-1 ponto: o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem. Reduza em –3 seu modificador de CAR para verificar a reação dos NPC´s.

Aparência Trocada
-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a outra pessoa, ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes.

Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu "gêmeo" costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Assassino Serial
Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de violência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas. Ele precisa fazer um teste de WILL por mês para não fazer uma nova vítima.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez varias vítimas, e tomou gosto pelo sangue,tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar.

Assombrado
-2 pontos: Alguns espíritos por algum motivo procuram assombrar o personagem, esses espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: ''Porque você me matou?'' ou ''Porque deixou que eu morresse?''.

Faça um teste de CAR para cada noite de sono do personagem, se ele falhar seu fantasma aparecerá e não permitirá que ele durma direito fazendo com que todos os testes do próximo dia tenham o nível de dificuldade elevado em um.

Azarado
-2 pontos: Seu personagem possui um azar incrível que o acompanha diariamente e sempre se manifestas nos piores momentos possíveis. Sempre que o jogador gastar pontos de sorte ele deverá rolar 1d6 se o resultado for par ao invés de receber o bônus pelo gasto de sorte, ele receberá uma penalidade de mesmo valor.

Cleptomaníaco
-2 pontos: seu personagem precisa roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor.

Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto. Caso o personagem não tente roubar

alguma coisa numa sessão ele não terá direito a pontos de experiência nessa sessão.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros, o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Caso o personagem não obedeça ao seu código coisa numa sessão ele não terá direito a pontos de experiência nessa sessão.

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer algum tipo de tarefa. Trata-se de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc).

Uma vez a cada 3 rodadas o personagem deverá perder um turno tentando realizar sua compulsão.

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável porto das as consequências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto.

Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes mentais se tornam Difíceis, até o final da cena. Caso o personagem não interprete seu complexo numa sessão ele não terá direito a pontos de experiência nessa sessão.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo.

Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL, em caso de falha todos os testes sociais passam a ser difíceis.

Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte. Caso o personagem interprete seu complexo numa sessão ele não terá direito a pontos de experiência nessa sessão.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta.

O sofrimento é algo que ninguém merece. Caso o personagem não interprete seu coração mole numa sessão ele não terá direito a pontos de experiência nessa sessão.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se me situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL. Caso o personagem não interprete sua covardia numa sessão ele não terá direito a pontos de experiência nessa sessão.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Todos os testes de Lábia feitos contra ele são considerados sucessos.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Caso o personagem não interprete sua curiosidade numa sessão ele não terá direito a pontos de experiência nessa sessão.

Defeito de Ryoga

-1 ponto: o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Todos os testes de Sobrevivência com a intenção de

localizar-se são considerados falhas automaticamente, se ele estiver num ambiente com mais de 4 cômodos ele não conseguirá achar a saída.

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dependência

-2 pontos: para se manter vivo a personagem precisa se alimentar de algo exótico e que causa um grande asco aos humanos, como carne de recém nascidos, sangue de unicórnio, ou outra coisa proibida.

O personagem deve ingerir uma quantidade satisfatória desse alimento desumano todo o dia. Senão o fizer, perderá 1 PV a cada dia, até morrer ou até que volte a se alimentar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua presa, ou qualquer outro problema de dicção que dificulte o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas. Diminua em -10% todos os testes sociais realizados pelo personagem.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL são Difíceis.

Dupla Personalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência.

A mudança de uma personalidade para outra a cada cena onde o personagem deve rolar 1d6 se cair um ele troca de personalidade.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem.

O tipo de estigma social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa). O seu modificador de CAR para verificar a reação dos npc´s é considerado negativo.

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo descriminado e condenado como culpado também.

Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa.

O seu modificador de CAR para verificar a reação dos npc´s é considerado negativo.

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Caso o personagem não interprete seu fanatismo ele não terá direito a pontos de experiência.

Fanfarronice

-1 Ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maioral e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaníaco, mas às vezes pode agir como tal).

Caso o personagem não interprete sua fanfarronice ele não terá direito a pontos de experiência.

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas, seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio, é uma espécie de ''alergia mágica''. Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causas dores intensas. Desnecessário dizer que usar armas ou armaduras metálicas é um problema.

Cada turno de exposição causa ao personagem 1 ponto

de dano até que ele deixe de tocar o ferro frio.

Fetiche Material

-1 ponto: a personagem precisa de um tipo de chave para poder usar sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre com ele, uma espécie de receptáculo do seu poder mágico (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum efeito mágico (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado para o Mago).

-2 pontos: idem ao anterior, porém o fetiche do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difícies e os Difícieis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. No caso de uma falha critica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”.

Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante. Caso o personagem não interprete seus galanteios ele não terá direito a pontos de experiência.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Todos os testes sociais que visam o personagem recebem um bônus de -10%, caso o personagem não interprete sua ganância ele não receberá experiência na sessão de jogo.

Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Caso o personagem não interprete sua gula ele não terá direito a pontos de experiência.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes intimas, não tomar banho com regularidade, entre outros. Reduza em -3 o modificador de reação.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve mesmo estando ele bem. O Mestre deve exigir um teste de WILL toda vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, ficar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Caso o personagem não interprete sua hipocondria ele não terá direito a pontos de experiência.

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você.

O inimigo tem dois níveis acima do personagem e caso ele seja vencido outro aparecerá com dois níveis acima do nível do personagem.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador), um animal, ou alguma coisa.

Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Caso o personagem não interprete sua intolerância ele não terá direito a pontos de experiência.

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes.

Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença. Seus testes de reação tem um modificador de -3.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.
-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.
-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam, todos os testes sociais que seu personagem realizar tem um redutor de -10%.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

O personagem não tem medo de morrer,sempre enfrentará o inimigo mais poderoso,nunca pode fazer testes de resistência.

Marca do Predador

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Todos os testes envolvendo animais são considerados difíceis.

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias.

Todos os Teste de perícias baseadas em CAR são dificeis. Caso o personagem não interprete seu mau humor ele não terá direito a pontos de experiência.

Megalomaníaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importa o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade.

Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova. Caso o personagem não interprete sua megalomania ele não terá direito a pontos de experiência.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

O personagem nunca fala a verdade completa, no mínimo ele exagera na verdade, caso o jogador não interprete ele não receberá pontos de experiência na sessão.

Monstruoso

-1 ponto: a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com pessoas desconhecidas resulta em graves problemas, e os Testes de CAR do personagem SEMPRE serão Difíceis (isso quando ele tive a chance de realizar um Teste).

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.
-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.
-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.
-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando sequelas profundas até hoje.
Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual
O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.
-1 ponto: fantasias inofensivas, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.
-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.
-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Em todos os casos caso o personagem não interprete sua perversão numa sessão de jogo ele não ganhará pontos de experiência nesta sessão.

Pupilo
-1 ponto: um pupilo é alguém indefeso a quem o Personagem está ensinando seu ofício. É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

Caso o personagem negligencie as necessidades de seu pupilo ele não recebe pontos de experiência na sessão de jogo e caso o pupilo morra, o personagem perde todos os pontos de experiência adquiridos até o momento.

Restrição à Magia
Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcanas.
-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).
-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).
-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou à noite).

Sangramento
-2 pontos: o corpo do personagem apresenta uma estranha "alergia" à magia. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

Sempre que estiver em contato com algum objeto mágico o personagem começa a perder um ponto de vida por turno até que se afaste do objeto.

Sanguinário
-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.
Caso o personagem negue-se a interpretar sua desvantagem ele não receberá pontos de experiência nessa sessão de jogo.

Sono Pesado
-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Supersticioso
-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos de quatro folhas, pés de coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d4 dias, ou o dobro em caso de falha crítica.

Sarcasmo
-1 ponto o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da milícia de pavio-curto.

Caso o personagem não interprete seu sarcasmo ele não terá direito a receber pontos de experiência na sessão de jogo.

Toque da Podridão
-3 pontos: Apenas arcanos podem possuir este Aprimoramento. O Personagem é totalmente incapaz de drenar a energia mística para realizar suas magias. Então, ele precisa destruir a força vital da própria Arton para fazer seus feitiços.

Cada vez que ele cria um efeito mágico, toda a vida vegetal em um raio equivalente ao Focus da magia X 5 metros é destruída. Plantas morrem, árvores apodrecem e terrenos tornam-se estéreis durante anos.

Toque Letal
-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

Traumatizado
-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, estaria pronta para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente).

Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se

falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pêlos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto.

Para um personagem com Timidez, todos os Testes de perícias que tem como atributo base CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferrenhamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto.

O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc.).

Caso o personagem negue-se a interpretar sua teimosia ele não receberá pontos de experiência nessa sessão.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Visão Monocromática

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza. Isso pode prejudicá-lo em algumas situações, principalmente a noite ou no escuro, caso ele use uma arma de longa distância seus testes serão considerados difíceis, caso ele falhe num teste de Percepção.

Vulnerabilidade

-2 pontos: você sempre recebe dano máximo quando for atacado por uma energia da qual você é vulnerável. Escolha entre calor/fogo, frio/gelo, ácido, esmagamento, corte, perfuração, magia, químico, etc.

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -10% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Em jogos de RPG as perícias são os conhecimentos de um Personagem, elas determinam aquilo que ele sabe e o que não sabe fazer. Um botânico dedicado terá a perícia Ciências (Botânica)L, um caçador provavelmente terá a perícia Rastreio, e um espadachim deve ter a perícia Armas Brancas com a Espada que achar mais apropriado. Perícias são as habilidades do seu Personagem, elas dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito.

No momento em que o Personagem é criado, calculam-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre. Cada personagem tem no primeiro nível um número de perícias igual a (INT x 5) + (10 X idade).

Esses pontos devem ser distribuídos separadamente em 3 tipos de perícias: com armas, perícias comuns e perícias místicas. Dependendo da profissão escolhida pelo personagem a quantidade máxima de pontos em cada tipo de perícia poderá mudar, por exemplo, um combatente pode distribuir no máximo 5pts em perícias místicas já um arcano poderia gastar 10pts.

Subgrupos

As perícias estão divididas em grupos e subgrupos, durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note sobre a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Cada ponto gasto além do inicial aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 20pts de Perícia mais o total do atributo base da perícia no primeiro nível, quando um personagem passar de nível o limite máximo que ele pode gastar é de 10 pontos em cada perícia, exceto as manobras de combate e as especialidades arcanas que possuem um custo fixo que deve ser pago em sua totalidade. Cabe ressaltar que o limite de 10 pontos refere-se a cada uma das perícias do personagem e não ao tipo de perícia, explicando, um combatente pode gastar até 20 pontos em perícias de combate, porém, ele só pode gastar até 10 pontos em cada uma das perícias de combate que ele escolher, até um limite de 20 pontos.

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar escrever uma magia, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca

lidou com feitiços antes? Nenhuma. Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes – Desenho.

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 5 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador. Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?
O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir numa Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

Até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20% Novato. Está começando a aprender.
21 a 30% Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50% Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60% Especialista.
60%+ Um dos melhores na área.

Categoria dos testes:
Teste extraordinariamente fácil (Ex Fácil): você só falha se tirar um valor maior que 95.
Teste fácil: você faz o teste com o dobro da sua porcentagem.
Teste normal: use sua porcentagem normal na perícia.
Teste difícil: você faz o teste com metade da sua porcentagem.
Teste extremamente difícil (Ex Difícil): você só consegue passar se tirar um valor menor que ¼ de sua perícia.

Como usar uma perícia?

Sempre que um Personagem estiver em uma situação em que sua Perícia será determinante no sucesso ou fracasso da ação, ele deve Testar sua Perícia. Um Teste de Perícia é feito lançando-se 1d100 e comparando o resultado com o valor de sua Perícia. Se o valor obtido nos dados for igual ou menor que o valor de sua Perícia, o Personagem foi bem sucedido em utilizá-la, caso o resultado obtido nos dados seja maior, ele fracassa no uso desta. Um resultado nos dados maior que 95% sempre será considerado uma falha.

Algumas vezes o Personagem pode sofrer penalidades ou receber bônus no seu Teste. Um bônus é um valor que é subtraído do resultado obtido no dado (ou somado ao valor da Perícia) e uma penalidade é um valor que deve ser somado ao resultado do dado (ou subtraído do valor da Perícia), mas válido APENAS para este Teste; um bônus ou penalidade desaparece logo após o Teste ser realizado. Isso torna o Teste mais fácil ou mais difícil.

Lista de perícias

Animais *(Escolha entre os seguintes Subgrupos: Tratamento de Animais, Treinamento de Animais e Montaria).*

Você entende de animais. Um personagem com esta Perícia sabe cuidar de animais, tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, cavalgar, treinar e até domar um animal selvagem.

Tratamento de Animais [INT]

O Personagem tem bons conhecimentos de veterinária, que lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes. Você pode estancar o sangramento de um animal e curar 1 ponto de vida dele com um teste normal. Você também pode curar ferimentos de longo prazo ou doenças dobrando assim a velocidade de cura do animal ou triplicando, caso ele fique em repouso constante.

Treinamento de animais [INT]

O Personagem sabe como treinar animais domésticos, para que executem truques simples. O treinamento de um animal é algo que exige tempo e disposição. Um único Teste não basta para que o animal seja treinado adequadamente.

Em média são necessários 60 dias para adestrar animais domésticos. Pode ser mais fácil para animais mais inteligentes, portanto, cada ponto de INT reduz o tempo em 1dia de treinamento. A cada dia o Personagem deve obter sucesso num Teste da Perícia (Normal para aprender pequenos truques, Difícil caso

sejam truques mais complexos).

Você pode ensinar ou treinar animais e bestas. Você deve passar 3 horas por dia por animal treinado, ensinando-o antes de fazer o teste. Ensinar tarefa incomum é fazer um animal realizar algo que não seja da natureza daquela espécie.

Montaria [AGI] *(Escolher o tipo de animal ou carruagem)*

O Personagem sabe montar e cavalgar um animal (em geral cavalos, mas podem ser montarias mais exóticas, como elefantes, camelos e outros). Montar um cavalo não é o mesmo que montar um elefante. Portanto, o Personagem deve especificar qual o tipo de montaria que ele conhece. Cada tipo de montaria é considerada uma Perícia diferente. Então, Montar Cavalos não é a mesma Perícia que Montar Camelos.

Ações típicas não exigem testes, coisas como guiar com joelho que permite usar ambas as mãos em combate ou permanecer sobre a sela quando sua montaria empinar ou disparar sem aviso são testes fáceis, lutar montado num cavalo de guerra direcionando-o e ainda fazendo seus ataques, proteger-se atrás do cavalo ganhando cobertura mas perdendo seu ataque, amortecer uma queda quando cair da cavalo evitando o dano ou fazer o seu cavalo saltar um obstáculo são testes normais, agora controlar uma montaria que não seja treinada para a guerra durante um combate ou montar ou desmontar rapidamente sem perder sua ação são testes difíceis.

Artífice [DES] *(Escolha uma: Carpinteiro, Costureiro, Coureiro, Ferreiro, Pedreiro.)*

É a habilidade de se trabalhar com um material específico. Pode-se construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios em geral, potes, armários ou até mesmo casas.

Porém, ser um artífice dá apenas o conhecimento para fabricar e consertar objetos. O projeto da casa fica para um arquiteto e a fechadura da caixa para um chaveiro. O personagem pode também reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

Ela engloba uma enorme quantidade de profissões. Lembre-se que para exercer esta perícia eficientemente você deverá ter os equipamentos e materiais adequados. Um personagem pode trabalhar WILL+CON/2 horas por dia na construção de um objeto, o mestre determina quanto tempo cada objeto levará para ficar pronto e a dificuldade é basada na complexidade do produto a ser criado.

Avaliação de Objetos [PER]

Esta perícia dá ao personagem a capacidade de estimar o valor de qualquer objeto. Com uma simples observação, alguém com esta perícia pode dizer quanto vale um quadro ou se uma jóia é ou não autêntica. O mestre deve jogar em segredo, caso seja bem sucedido o mestre deverá dar uma noção do preço do objeto, se falhar o personagem não soube avaliar, se for uma falha crítica ele avaliou a maior ou a menor.

Artes (variável) *(Escolha entre os seguintes Subgrupos: Arquitetura [0], Atuação [CAR], Canto [CAR], Crítica de Arte [PER], Culinária [PER], Dança [AGI], Desenho e Pintura [DES], Escapismo [AGI], Escultura [DES], Ilusionismo [DES], Instrumentos Musicais [DES], Joalheria [DES], Prestidigitação [DES], Redação [INT].)*

Além de ser usada para produzir obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua Perícia.

Um Acerto Crítico no uso desta Perícia (o que acontece quando o jogador obtém um resultado no dado igual a um quarto do valor necessário – por exemplo, obtêm 10 quando o valor de Teste seria de 40%) significa que o Personagem pôde produzir uma grande obra de arte, muito apreciada e valorizada.

Algumas obras podem levar dias, ou até mesmo anos, para serem concluídas. Nestes períodos o Jogador deve realizar vários Testes da Perícia, sendo que cada fracasso pode atrasar ainda mais a conclusão desta.

Armadilhas [INT]

Personagens com esta Perícia possuem várias habilidades com armadilhas. Eles conseguem armas e preparar qualquer tipo de armadilha, e também são capazes de desarmar ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha o Personagem deve estar ciente de sua existência.

Esta Perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas. A Perícia abrange todo tipo de armadilha, desde simples laços para animais, alçapões com lanças e até mesmo armadilhas mágicas, no caso de cenários de Fantasia. Você precisa de um equipamento apropriado se não tiver seu teste passa a ser difícil.

Desarmar um aparelho simples, como uma fechadura, leva uma rodada e o teste é Extremamente Fácil. Desarmar um aparelho complicado como sabotar a roda de uma carroça leva 1d4 rodadas e o teste é Fácil. Desarmar ou armar uma armadilha leva 2d4 rodadas e o teste é Normal, caso seja uma armadilha complexa, como as armadilhas mágicas, o tempo é o mesmo, 2d4 rodadas mas o teste é Difícil.

Armeiro [DES] (Escolha entre Armaduras e Escudos, Armas Brancas ou Armas de Combate à Distância)

Personagens com esta Perícia tem habilidades para construir e consertar armas, armaduras e escudos. Seu valor inicial depende do material utilizado na fabricação do item. Qualquer arma, armadura ou escudo pode ser fabricado com esta Perícia, contanto que o Personagem tenha tempo e todos os materiais necessários.

Se você tiver material de excelente qualidade e tiver um resultado crítico no seu teste você criou uma arma de qualidade obra–prima, essa arma causa +1 ponto de dano devido a sua qualidade.

Quando o armeiro vai começar a trabalhar no equipamento, ele irá trabalhar 100 horas por m³ de material necessário para acabar o que deseja fazer. Um armeiro pode trabalhar na construção de um novo equipamento por dia exatamente X horas, sendo X=(CON+DEX)/4.

Ele só deve realizar um teste com sua perícia após o termino do trabalho, caso acerte, o equipamento será normal, caso erre o equipamento será de qualidade ruim valendo apenas metade do preço de venda, se for uma falha crítica ele danificou o material e perdeu a arma.

O personagem precisa ter a perícia Artifície e a subgrupo correspondente para usar a perícia Armeiro, por exemplo, para construir um arco feito de madeira ele precisará ter a perícia Aritificie (Caprintaria), se ele tentar construir um escudo ele deverá ter a perícia Artíficie (Ferreiro), valores da perícia Artíficie deve ser no mínimo igual a metade do valor da perícia Armeiro.

Construir uma adaga leva 5 dias, uma espada curta leva 20 dias, espada longa leva 30 dias, espada de 2 mãos leva 45 dias, uma besta leve leva 15 dias, besta pesada leva 20 dias, flechas levam um dia cada 10 flechas, uma lança leva 20 dias, um machado leva 20 dias, um martelo leva 10 dias, um mangual leva 15 dias.

Armas Brancas [DES] *(Escolha entre: Bastão, Adaga, Sai, Aji leve, Aji Pesado, Alabarda, Bastão de Rato, Bola com corrente, Cajado, Carta de Baralho de Metal, Chicote, Clava, Corrente com Cravos, Escudo de*

Ataque, Espada Bastarda, Cimitarra, Espada Curta, Espada de 2 lâminas, Espada Longa, Espada Montante, Rapier, Sabre, Espada Tien, Espada Corrente, Flauta Londa de Metal, Foice, Katana, Katar, Kusarigama, Lança, Leque de Metal, Maça. Machado, Mangual, Martelo, Nunchaku e Tridente)

É a habilidade de lutar com armas de combate corporal, essa perícia é diferente das demais, pois ela tem dois valores que são comprados separadamente, ela possui os valores de ataque e defesa.

O valor de ataque é testado quando o personagem tenta aplicar um golpe, o valor de ataque é jogado quando o personagem tenta aparar um ataque. Não se pode aparar ataques feitos com armas de combate à distância.

O narrador pode permite que ao invés do jogador ter que comprar cada uma das perícias seu personagem possa usar armas parecidas com a mesma perícia, como o caso da Lança e do Tridente, talvez aplicando alguma penalidade.

Armas de Combate à Distância [DES]

(Escolha entre: Arco, Garrucha, Rifle, Pistola, Besta e Zarabatana)

É a habilidade de usar Armas de ataque a distância. Esta perícia determina que o personagem é hábil no uso de armas de combate à distância sabendo, preparar, armar, e disparar tais armas.

Essa perícia só possui um valor de ataque, seu valor de defesa é sempre zero. Porém um ataque feito com essas armas não pode ser aparado nem defendido.

Jogos [INT]

O personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogos. Um teste bem sucedido desta perícia permite aprender as regras de um jogo depois de uma rápida explicação. Essa perícia é testada contra a perícia Jogos de outro jogador.

Ganhar um jogo honestamente exige um teste Normal testado contra a perícia Jogos dos outros participantes. Todos os jogadores participantes testam suas perícias, aqueles que falharem automaticamente serão os perdedores, os jogadores que tiveram sucesso continuam testando suas perícias até que apenas 1 ou 2 jogadores tenham sucesso. Caso um jogador apenas tenha sucesso ele é o vencedor, caso dois jogadores tenham sucesso eles passam a fazer testes resistidos entre suas perícias, com um sendo a fonte ativa e o outro a fonte passiva.

Se um personagem desejar, ele pode tentar roubar durante uma partida, o teste é Difícil, porém, se obtiver sucesso automaticamente ele será o vencedor (a menos que outros jogadores também estejam roubando), caso falhe todos os jogadores descobrirão que ele tentou roubar nessa partida, uma falha crítica faz os jogadores acreditarem que ele roubou em todas as outras partidas (se é que ele não tentou mesmo roubar).

Culinária [PER]

A habilidade de cozinhar bem. Esta Perícia permite não apenas preparar bons alimentos como também

identificar ingredientes de certas receitas. Alguns pratos sofisticados e mais requintados podem ser produzidos apenas com um Teste Difícil.

Fazer um simples cozido ou assar um animal de pequeno porte como um coelho ou galinha são testes fáceis, fazer um prato simples como comida de taverna é um teste normal, já prato sofisticados como comidas típicas para a burguesia ou nobreza são testes difíceis.

Escapismo [AGI]

Personagens que possuem esta Perícia tem habilidades para escapar de algemas, correntes, cordas, e outras formas de imobilização. Esta Perícia também pode ser usada para escapar de qualquer forma de imobilização, como um abraço de urso, substituindo os habituais Testes de FOR e AGI para escapar destas situações. Escapar de uma corda é um teste Normal, escapar de redes, de magias de aprisionamento ou algemas é um teste Difícil e leva de uma ação a 1 minutos qualquer tentativa de escapa.

Joalheria [DES]

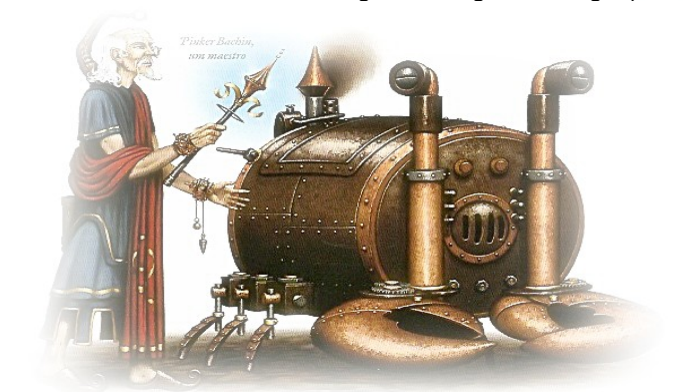
Esta perícia permite ao personagem identificar uma jóia verdadeira de uma falsa, discernir o preço de um item e até mesmo produzi-los.

Para saber o preço de um produto é simples:
1: pegue o preço desse produto no livro, ou peça ao mestre para estipular um valor apropriado.
2: gaste um terço desse valor em matéria prima para a construção.
3 : faça o teste se passar você construiu o item com sucesso.
4 : o grau de sucesso altera o preço final do produto.

Camuflagem [PER]

Com esta Perícia um Personagem é capaz de esconder-se ou esconder outra criatura ou objeto em ambientes naturais, como florestas e campos. A Camuflagem geralmente é usada num Teste Resistido contra a PER de outro Personagem. Utilize esta situação sempre que ele estiver sendo procurado. Geralmente a Perícia Camuflagem também pode ser usada para esconder-se na sombras ou em outros lugares não naturais.

Essa perícia indica a habilidade de se esconder. O teste é realizado contra a Percepção de qualquer um que possa vê-lo (faça cada teste separadamente para mais de uma pessoa presente que possa enxergar o personagem).

Ciências [INT] *(Escolha entre Agricultura, Arqueologia, Botânica, Direito e Jurisprudência, Filosofia, Física, Geografia , Heráldica ,Herbalismo, História, Literatura, Metereologia, Teologia, Zoologia.)*

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo – leitura, meditação, observação direta, etc.

Todas essas perícias são realizadas como testes estáticos em que a dificuldade depende da situação e do mestre, por exemplo, realizar coisas simples e que

consomem pouco tempo, como tarefas básicas de agricultura ou coisas como reconhecer o brasão de uma família são testes Fáceis; tarefas que exigem um tempo médio ou rápido como prever o clima ou lembrar-se de uma teoria científica são testes Normais, já fazer tarefas complicadas como saber o nome de um antigo Deus perdido ou saber de cabeça toda a legislação Artoniana são testes Difíceis.

Briga [DES/DES]

Esta perícia habilita o personagem a combater com as mãos nuas, ele sabe socar e chutar. Os golpes comuns como socos, chutes, joelhadas e cotoveladas são testes Normais coisas como dar uma rasteira, uma voadora ou um gancho são testes difíceis, o narrador deverá aplicar algumas mudanças caso o personagem tente uma manobra difícil, no caso de uma rasteira é óbvio que o alvo cairá se falhar em sua defesa, a voadora poderia jogar o personagem alguns metros pra trás, o gancho poderia deixá-lo zonzo por uma rodada. A palavra do narrador é final sobre o efeito ou não de um golpe.

Ciências proibidas (Escolha entre: Alquimia, Ocultismo, Rituais, Teoria da Magia)

Alquimia [INT]

Com um teste normal permite identificar um produto comum,com um teste normal é possível criar qualquer item especial como fogo grego e pedra trovão, entre outros, ao tempo de um dia de trabalho e um custo de 30% do preço do produto pronto. É possível reduzir o tempo para fazer o item caso o arcano realize um teste difícil.

Ocultismo [INT]

A essa perícia estão designados todos os conhecimentos sobre magia, runas e sobre a tormenta, o mal que está tomando Arton, ao fazer um teste de Ocultismo sobre a Tormenta o teste será difícil.

Ocultismo será testado sempre que for necessário verificar se o personagem tem informação sobre conhecimentos obscuros e perdidos, geralmente relacionados com magia, os deuses ou a Tormenta.

Rituais [INT]

Faça testes de rituais sempre que você for desenvolver um novo ritual, o teste é feito no final do processo de criação do ritual e uma falha significa que o trabalho foi em vão e você terá que despender metade do tempo gasto para realizar o ritual estudando as fórmulas antes de fazer um novo teste.

Para cada ponto em focus gasto para realizar o ritual é necessário ter 10% nesta perícia. A dificuldade dos testes da perícia Rituais são sempre normais, porém, o arcano precisará invocar a magia por uma quantidade de turnos iguais ao focus da magia.

Teoria da magia [INT]

Testes de teoria da magia são realizados quando o personagem precisa lançar uma magia espontânea a qual ele possui ela em seu grimório mas tem ela magia decorada.

Cada personagem arcano possui uma quantidade de magias anotadas em seu grimório, para realizar essas magias ele precisa, estruturalmente falando, de 3 coisas: executar os gestos, usar os itens e recitar as frases de conjuração da magia.

Cada magia consome 1 página de um grimório por focus, isso significa que magias poderosas fazem com que o mago tenha que, ao conjurá-las, ler páginas e mais páginas do seu grimório. Em situações emergenciais essa prática torna-se arriscada, tentando resolver esse problema, os estudiosos da Grande Academia Arcana se uniram aos sacerdotes de Wynna para criarem uma solução.

Através de estudos os arcanos descobriram que através de algumas técnicas de leitura, memorização codificação eles podiam “memorizar” algumas magias poupando o tempo de consulta ao grimório, porém eles descobriram que essa capacidade de memorização é limitada e geralmente um mago nunca consegue memorizar todas as magias contidas em seu grimório, mesmo assim eles podem memorizar uma quantidade limitada de magias, as quais eles escolhem com cuidado para serem usadas em situações emergenciais.

O arcano pode memorizar uma quantidade de magias igual ao seu modificador de INT. A dificuldade do teste varia de acordo com o focus da magia, onde magias de primeiro e segundo círculos são feitos com testes Fáceis, de terceiro e quarto círculo com testes Normais e magias de quinto círculo pra cima são feitos com testes Difíceis.

Disfarce [INT]

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado. Disfarce aplica-se apenas à aparência física de um Personagem; para ser capaz de representar outra pessoa deve-se usar a Perícia Atuação.

Leva 1d4 x 10 min de trabalho para se maquiar e usar outros recursos para o disfarce. O teste é resistido pela Percepção dos alvos a serem enganados pelo disfarce e é modificado de acordo com o tipo de alteração, modificar pequenos detalhes é um teste Fácil, já alterar detalhes maiores como fazer passar-se ou outro sexo ou por outro kit são testes Normais, já alterar a idade ou a raça são testes Difíceis, podendo no caso das raças variar.

Escudo [DES]

O Personagem sabe como utilizar escudos de qualquer tipo para proteger-se em combate. A Perícia Escudo é usada como uma forma de Defesa em combate, para bloquear golpes de seus inimigos. É muito raro que um Personagem utilize um Escudo como forma de ataque, e neste caso ele segue as mesmas regras que uma arma branca (ou seja, tem Perícias separadas para Ataque e

Defesa).

A vantagem de usar um escudo é que ele proporciona uma defesa efetiva contra os ataques, além de possuir um IP próprio. Assim ao ter sucesso num teste da perícia escudo você não receberá dano e em caso de ser atacado em ataques de áreas como uma baforada de dragão ele testa a perícia escudo e adiciona o valor do IP do escudo ao IP total do seu personagem . É possível fazer mais de uma defesa com o escudo por turno para isso é necessário apenas dividir o valor de defesa para cada ataque que você vier a receber.

Normalmente, os escudos são dados pela fórmula 0/X, mas não é impossível comprar valores de Ataque em escudo, para isso, assume-se que o Personagem treinou manobras de ataque com o escudo também (usá-lo para bloquear um oponente, bater com ele na cara do adversário, etc.)

Esquiva [AGI]

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema com mais eficiência.

Entretanto, a Esquiva não pode ser usada no lugar de um Teste de Resistência de AGI. Um Personagem que esteja surpreendido pode usar sua Perícia Esquiva com um Teste Difícil. Entretanto, nesta situação vale apenas sua habilidade de esquiva, não seus reflexos básicos, ou seja o personagem deve deduzir o valor de sua AGI do total do teste.

Você é capaz de desviar de ataques que vierem contra você. Quando você receber um ataque e escolher esquivar-se dele faça um teste de esquiva é necessário para esquivar ter um grau de sucesso semelhante ao do ataque que você recebeu, Por exemplo, caso o ataque que foi desferido resulte num sucesso crítico então você precisará de um sucesso crítico também em esquiva.

Esportes – Acrobacia [AGI]

Dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo e coisas do tipo. Assim como Esquiva, a Acrobacia pode ser usada como uma forma de Defesa em um combate, porém se utilizada para a defesa considere todos os testes como difíceis, pois o Personagem pode desviar dos ataques com saltos e movimentos acrobáticos. Um Teste Normal de acrobacia permite a um Personagem reduzir em 3 metros uma queda, mas apenas para determinar o dano sofrido; com um teste Difícil ele pode reduzir em 6m uma queda se ele tiver um apoio pode fazer o teste como um teste Normal. Evitar o ataque de um oponente pode ser feito com um teste Difícil e com o personagem gastando sua ação de ataque, andar sobre locais estreitos são testes Normais, tentar correr sobre esses locais é um teste Difícil.

Esportes – Alpinismo [AGI]

Quando se tem o equipamento necessário, um Teste de Força é suficiente para escalar um muro, parede, calha ou outros similares. A Perícia Alpinismo é usada para escalar, muros, montanhas e outros lugares íngremes sem nenhum equipamento apropriado. Escalar paredes muito lisas ou muito íngremes pode ser considerado um Teste Difícil.

O personagem sabe como escalar paredes e montanhas. O personagem consegue escalar até 10m por turno por teste bem sucedido em caso de falha o personagem não consegue progredir em caso de falha crítica ele cai e se for um sucesso crítico ele dobra a distância escalada.

Esportes – Arremesso [DES]

Além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o Personagem com esta Perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais Perícias de Ataque, um sucesso no Teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico. A dificuldade varia de acordo com a distância do alvo.

Arremessar algor até FOR/2 metros é um teste Fácil. Arremessar até FOR metros é um teste Normal e Arremessar acima disso é um teste Difícil.

Esportes – Natação [CON]

O Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um Teste Fácil. Salvar alguém que não sabe nadar, ou nadar contra uma correnteza forte, é um Teste Difícil.

Personagens que estejam carregando muito peso também sofrem penalidades no Teste (em geral, -5% para cada 2,5 quilos de equipamento, incluindo armaduras e armas).

Um teste bem sucedido garante que você consiga nadar CON/2m, mas é necessário um teste por rodada, em caso de falha você não consegue sair do lugar mas se for uma falha crítica então você se afoga. Faça um teste CON por hora de nado se falhar você recebe 1d6 de dano de esmagamento devido a fadiga.

Esportes – Salto [AGI]

Perícia geralmente usada apenas para competições – salto em altura, em distância, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um Teste de Agilidade. Saltos mais mirabolantes, como de um telhado ao outro, podem exigir a Perícia Salto.

Saltar metade de sua altura é um teste Fácil, saltar o dobro disso é um teste normal, qualquer distância acima desse valor é um teste Difícil.

Especialidades Mágicas

Especialidades mágicas são conhecimento inerentes aos arcanos, que, representados por pontos de perícias permitem a esses personagens manipular a magia de formas que vão além da simples conjuração de efeitos. Cada especialidade é uma perícia única, independente e comprada separadamente, as especificações de regras para cada uma delas encontra-se junto a descrição das mesmas.

Criar Armas Mágicas [50]

Você é capaz de criar armas mágicas, para tal é necessário ter a perícia Armeiro, pois o mago precisa ter construído ele próprio a arma que será encantada, ele precisará conhecer a magia Permanência, que pelo seu custo (Entender/Criar Metamagia 6) exige do mago um mínimo de 60% em Rituais e Teoria da Magia, além disso o arcano deverá possuir os Focus necessários para lançar a magia com qual encantará a arma.

Cumprido os requisitos o mago deverá iniciar o processo de construção do item mágico, para tal ele seguirá as seguintes etapas:

1º - Construção da arma: o arcano deverá ter sucesso num teste da perícia Armeiros, sempre atendendo aos requisitos da mesma, ou seja, deve-se respeitar o tempo de construção da arma, deve-se gastar o valor necessário para o material para a construção da arma (o custo do material é de 30% do valor de uma arma já pronta).

2º - Preparar a magia: o passo seguinte é apenas uma verificação se o arcano possui a magia e todos os requisitos necessários para utilizá-la, serão feitos os testes ou de Rituais ou de Teoria da magia, dependendo

da forma como o mago vai usar a magia, em caso de falha é possível fazer novos testes mas todo o material e tempo gasto na invocação da magia será perdido e deverá ser iniciado do zero, uma falha crítica impossibilita também o uso da arma a ser encantada e o mago deverá recomeçar também o passo 1.

3º Encantando a arma: nesse passo verifica-se se o mago atende as condições para se utilizar a magia permanência na arma e depois calcula-se o tempo total de encantamento, esse tempo é igual a soma do tempo de aprendizado da magia que será imbuída na arma e do tempo de aprendizado da magia permanência, é importante alertar, esse tempo é o tempo de aprendizado como se essas magias fossem magias recém descobertas pelo arcano e não o seu tempo de invocação.
No final desse período deve-se fazer um novo teste de Rituais, em caso de falha inicia-se o processo a partir do passo 2, em caso de falha crítica inicia-se o processo a partir do passo 1.

Para a criação de um item é necessário além do descrito acima pagar um custo em pontos de Itens Mágicos, de acordo com o suplemento Grimório de Arton, esses pontos são iguais a 5 pontos de experiência para cada 1 ponto de item mágico necessário, ou seja, para criar uma espada (uma arma média de dano 1d8) com um bônus mágico de aumento de dano igual a +1, seria necessário: 1,0 pontos por se tratar de uma arma média com um efeito, e mais 0,5 pontos pelo efeito de bônus de dano +1, tendo como total um custo de 1,5 pontos de itens mágicos, que custariam ao mago:

1,5 X 5 ponto de XP (o arredondamento é sempre para baixo) = 7 pontos de experiência.

Criar Armaduras Mágicas [50]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas.

Criar Cajados [25]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas, porém a perícia necessária é a perícia Carpintaria ao invés de Armeiro.

Criar Bastão [25]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas, porém a perícia necessária é a perícia Carpintaria ao invés de Armeiro.

Criar Varinhas [25]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas, porém a perícia necessária é a perícia Ferreiro ao invés de Armeiro.

Forjar Anel [25]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas, porém a perícia necessária é a perícia Joalheria ao invés de Armeiro.

Escrever Pergaminhos [25]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas, porém a perícia necessária é a perícia Ler/Escrever (Idioma) ao invés de Armeiro.

Preparar Poção [25]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas, porém a perícia necessária é a perícia Herbalismo ou Alquimia ao invés de Armeiro.

Criar Objeto Mágico [25]
O processo é idêntico ao de Criar Armas Mágicas, porém a perícia necessária varia de acordo com o objeto a ser construído.

Aumentar Magia [25]
Com esta especialidade o o arcano pode dobrar o alcance normal de uma magia, todas as magias podem ser afetadas por essa especialidade exceto as magias que têm como alcance o toque. As magias que o jogador ampliar terão um aumento de +1 em seu custo de pontos de magia total.

Estender Magia [25]
A duração da Magia é dobrada, cabe ressaltar que magias de duração instantânea não são afetadas por esse aprimoramento. As magias conjuradas com este aprimoramento consomem 1 ponto de magia a mais.

Maximizar magia [50]
O personagem é dono de uma força mágica surpreendente, ele pode lançar uma magia que causará dano e/ou feitos máximos. Caso a magia permita um teste de resistência por parte do alvo, esse teste terá o nível de dificuldade aumentado em um nível, o custo para lançar uma magia maximizada é de +3 pontos de magia.

Adiar Magia [25]
O arcano poe conjurar magias que surtirão efeito num curto período de tempo depois. O jogador pode escolher entre 1 ou 5 turnos após a conjuração da magia para que ela tenha efeito, não é possível alterar esse turno após a tomada de decisão a menos que o arcano use alguma magia de dissipação. A magia também poderá ser detectada a partir do momento que ela foi conjurada e o arcano deve decidir todas as variantes no momento da conjuração.

Ampliar Magia [25]
Você pode ampliar a área de efeito de uma magia.
Qualquer magia de área terá seu valor dobrado, porém essa magia custará 3 pontos de magia a mais.

Foco em caminho [25]
O jogador deve escolher um caminho de magia, sempre que utilizar uma magia ou ritual que tenha esse caminho ele recebe um bônus de +10% no teste de conjuração. Se uma magia ou ritual tiver como requisito um caminho que não seja beneficiado por esta especialidade o bônus não é somado.

Ignorar componente [25]

O personagem pode conjurar magias sem a necessidade dos seus componentes. O jogador deverá escolher qual dos três componentes deverá ser ignorado entre: Verbal, Gestual e Material. Após a escolha o personagem ignora a necessidade desses componentes sempre que for conjurar suas magias ou rituais. É possível escolher outro componente pagando mais 25 pontos de perícia, porém, uma magia sempre tem que ter no mínimo um componente.

Invocação Aprimorada [25]

As criaturas que o arcano invocar são mais poderosas. O jogador escolhe um atributo da criaturas que será aumentado em 1D, caso o jogador escolha ele pode pagar 2 pontos de magia a mais para aumentar outro atributo em +1D, não é possível aumentar o atributo da criatura em +2D.

Magia Cooperativa [25]

Dois arcanos podem lançar suas magias em conjunto para conseguir efeitos maiores. Para que esse efeito funcione é necessário que os dois conjuradores tenham esta especialidade, assim, quando eles decidirem lançar uma magia em conjunto eles podem somar seus focus afim de realizar a magia. Ambos os arcanos devem possuir a magia que vão lançar e todos devem ter sucesso em seus testes para lançar a magia. A magia consumirá uma quantidade de pontos de magia de acordo com a soma dos focus de cada arcano que lançar a magia, esse valor deverá ser pago por todos os arcanos que lançarem a magia. A magia é conjurada na menor iniciativa dos arcanos que participarem da conjuração.

Magia Sequencial [25]

Você consegue lançar magias que atingem vários alvos sequencialmente, além do primeiro. Essa especialidade funciona com qualquer magia que tenha um único alvo e o alcance diferente de toque. A magia em sequência afetará o primeiro alvo normalmente, a partir dele, a magia atinge um outro alvo que esteja a até nove metros, o limite de alvos é igual ao focus da magia. Se a magia causa dano, os alvos secundários recebem metade do dano apenas e podem fazer seus testes de resistência caso a magia permita. Uma magia sequenciada custa 2 pontos de magia a mais.

Etiqueta [CAR[*(Escolha entre Clero, Comercial, Nobreza, Submundo.)*

Esta Perícia permite ao Personagem sabe como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas.

Um Teste bem sucedido não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Em geral a Etiqueta pode ser usada em qualquer situação que envolva o comportamento. Entretanto, também é possível que ela seja dividida em diferentes Subgrupos. Os testes são resistidos contra a Will dos alvos ou a Etiqueta do alvo no caso de um embate diplomático.

Falsificação [INT] *(Escolha entre Documentos, Escultura, Joalheria, Pinturas.)*

É a técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Para falsificar um item de forma eficiente o Personagem deve ter no mínimo 30% na Perícia correspondente. Por exemplo, falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Escrever no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige do Personagem um mínimo de mínimo 30% na Perícia Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheira, etc).

Uma falha num Teste de Falsificação indica que o Personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O Teste da Perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre. Algumas vezes a Perícia Falsificação pode ser usada em um Teste Resistido contra a Perícia Avaliação de Objetos, para que o Personagem possa identificar o item falso.

Furtar [DES]

Esta Perícia reflete a arte de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga. Pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba. Os Testes de Furtar geralmente serão feitos como um Teste Resistido contra

a PER da vítima.

Furtividade [AGI]

Enquanto a Camuflagem é usada para esconder-se, a Perícia Furtividade permite a um Personagem manter-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir qualquer ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para esconder-se, à escolha do Mestre.

A Perícia Furtividade geralmente é usada num Teste Resistido contra a PER de um alvo. Você pode se mover com metade do seu deslocamento e fazer um teste resistido de Furtividade contra a PER. Se quiser se mover da metade até o total do seu deslocamento mas o teste será difícil . Se mover furtivamente enquanto você corre é um teste Ex. Difícil.

Rastreio [PER] *(Escolha entre Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície)*

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Idiomas [INT] *(Escolha entre Ler/Escrever ou Falar)*

Essas perícias são dividas em Ler e Escrever e na perícia Falar cada uma é comprada separadamente e é preciso ter no mínimo 30% para falar ou escrever fluentemente , o personagem compra cada perícia separada em cada uma de suas subdivisões (Falar e Ler/Escrever).

O fato de não ter uma perícia indica que o personagem não é capaz de se comunicar com outro personagem, a não ser que ele use de outros métodos para se fazer entender como a linguagem de sinais ou desenhando aquilo que quer transmitir para o alvo , esse “alvo” tem que testar sua inteligência para “entender” o que foi “escrito”no desenho pelo personagem. O teste é feito com a DEX (sendo limitada pela INT do personagem), caso tenha a perícia Desenho o teste é Fácil.

Manuseio de Fechaduras [DES]

O uso desta perícia permite ao personagens instalar, consertar e compreender diversos modelos de fechaduras e cadeados. Normalmente abrir estas fechaduras trancadas fazem parte do pacote de conhecimentos.

Abrir uma fechadura comum e simples é um teste Fácil, fechaduras com uma segurança um pouco maior exigem um teste Normal e fechaduras mágicas só podem ser abertas com um teste Difícil.

Manipulação – Empatia [CAR]

O Personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outras pessoas, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta Perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste será sempre Difícil e contra a Perícia Lábia do outro Personagem.

É testado contra a Lábia do alvo em caso de tentar detectar uma mentira ou então contra o Carisma do alvo no caso de tentar descobrir as emoções de uma pessoa e suas reais intenções para com o personagem. Também permite saber o alinhamento o alvo.

Manipulação – Hipnose [WILL]

Através de luzes, movimentos ou palavras, o Personagem afeta a mente da vítima fazendo com que

se torne questionável e mais fácil de manipular.

A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo. Através de algum método, o personagem consegue afetar a mente da vítima fazendo com que se torne mais fácil de se manipular . Para hipnotizar um alvo testa-se a perícia contra a Will do alvo, esse teste leva 1d4+2 minutos para ser realizado, em caso de sucesso todos os testes de manipulação realizados pelo hipnotizador ou por alguém que ele determine na hora do teste serão feitos como testes fáceis, essa hipnose dura uma hora por ponto de CAR do hipnotizador.

Manipulação – Interrogatório [INT]

Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue "colocar o sujeito na parede" e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com Intimidação. Um Interrogatório nem sempre envolve pressão e Intimidação.

A Perícia também pode ser usada para fazer perguntas aparentemente inofensivas, mas que aos poucos podem revelar verdades que o alvo não desejava revelar. Muitas vezes é permitido um Teste Resistido entre Interrogatório e Lábia. Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você é capaz de colocar o alvo "contra a parede" assim você é pode fazer com que ele responda a uma pergunta sem que possa mentir sobre a resposta , voe o ludibria e ele acaba dando a resposta "sem querer", só é permitido um teste para cada pergunta ,e em caso de falha um novo teste sobre a mesma pergunta é feito com uma categoria a mais de dificuldade. O teste é feito contra a INT do alvo.

Manipulação – Intimidação [WILL]

Similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um Personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso) .

Você utiliza de ameaças ao invés de conversa civilizada para conseguir com que o alvo faça algo para você, é uma maneira bruta de influenciar alguém, o teste é feito contra a Will do alvo e em caso de sucesso ele pode: "prestar um pequeno favor para o personagem, pode dizer a verdade sobre algum caso, delatar um companheiro , e etc.

Manipulação – Lábia [CAR]

Trata-se da habilidade de persuadir ou confundir as pessoas através de muita bajulação,conversa mole ou mentiras convincentes. A Perícia também pode ser utilizada para mentir, fazendo com que os alvos acreditem em suas mentiras, mesmo que pareçam absurdas – o que pode tornar o Teste mais Difícil. Algumas vezes é permitido um Teste Resistido entre Lábia ou INT ou outra Perícia.

Lábia serve para enganar alguém e assim conseguir alguma coisa dele. Testes de Lábia são feitos contra a perícia Empatia do alvo ou sua INT, em caso do blefe de difícil de acreditar ou a ação que a vítima virá a realizar é contrária aos interesses do alvo o teste é considerado difícil .

A duração do blefe é de geralmente uma rodada por modificador de CAR do personagem isso no caso de que você queira que ela faça algo por você, no caso de fazer com que ela acredite em algo, a ação dura uma "mentira".

Manipulação – Liderança [CAR]

A capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades. Grandes feitos e status facilitam o uso desta Perícia.

Você é capaz de através do carisma dar ordens a seus seguidores. Para dar uma ordem a um aliado o teste é feito contra a Will dele, o teste é fácil, no caso de um desconhecido que não é hostil ao seu personagem nem aos seus aliados então o teste é normal, e é um teste difícil para dar uma ordem à um inimigo ou alguém que possa ser hostil. Você também pode conseguir um secto de seguidores através da liderança, para sabe quantas pessoas "seguem" o seu personagem multiplique o modificador de CAR pelo nível atual do personagem, esses seguidores tem um nível igual ao nível do personagem -5. Assim um personagem com CAR 18 (+2) e de 5º nível terá 10 seguidores de nível 0.

Para manter esses seguidores é necessário por mês um Teste de liderança contra a média das somas do atributo Will dos seguidores.

Manipulação – Sedução [CAR]

O Personagem finge sentimentos românticos com relação ao alvo. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar o charme – apesar de que uma boa aparência pode ajudar muito o Teste.

Você consegue favores fingindo ter sentimentos românticos por outra pessoa. O teste é feito contra o CAR da pessoa e a cada favor que deverá ser realizado um novo teste é feito dessa vez contra a Will, se o teste contra o CAR for um sucesso crítico então o segundo os teste contra a Will serão teste fáceis, se for um resultado normal o dificuldade vai variar do favor pretendido.

Manipulação-Tortura [INT]

O Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte. Algumas vezes para se usar a Tortura deve-se obter sucesso num Teste Resistido entre Tortura e a WILL do alvo. Através da dor física você consegue o que deseja. Faça o teste contra média aritmética da CON e da WILL do alvo, o teste é fácil se você estiver utilizando instrumentos de torturá-lo e o teste é difícil se o personagem tiver 5 níveis a mais que você.

Manipulação- Diplomacia [CAR]

Através de palavras calmas e sinceras você consegue acalmar os ânimos de uma pessoa e evitar uma briga além de saber fazer uma boa politicagem, teste sua perícia contra a WILL dos alvos, é necessário um teste para cada alvo.

Manobras de Combate

Manobras de combate são técnicas especiais de luta que para serem utilizadas devem ser treinadas constantemente que possam ser usadas de maneira apropriada, por isso, são representadas através de perícias. Cada manobra de combate é uma perícia em si, de custo fixo e comprada separadamente, não são necessários testes dessas perícias na verdade tê-las permite ao jogador beneficiar-se de algumas manobras que alteram a mecânica do combate para além do defender e atacar.

Arqueirismo montado [25]

Você não recebe a penalidade normal por usar qualquer perícia de Armas de Combate de Distância, enquanto estiver montado. Personagens sem esse aprimoramento que utilizam arcos ou bestas quando montados sofrem uma penalidade onde todos os testes de ataque das perícias com armas de combate à distância e montaria tornam-se difíceis.

Ataque Giratório [50]

Atacando com sua arma num movimento em arco o personagem pode acertar mais de um oponente, é possível acertar até 5 oponentes do mesmo tamanho do personagem (5 oponentes de tamanho médio para um atacante de tamanho médio) ou o dobro disso para cada grau de tamanho menor (10 oponentes de tamanho pequeno para um atacante de tamanho médio) ou metade para cada grau de tamanho maior (2 oponentes de tamanho grande para um atacante de tamanho médio).

O jogador realiza um teste com uma penalidade de -10% para cada alvo além do primeiro, um único teste é realizado, os alvos podem realizar suas defesas cada um normalmente.

Ataque Furtivo [25/50/75]

se o personagem puder atacar um oponente sem que ele possa se defender adequadamente, como quando o personagem não pode ser visto ou o oponente sofre um ataque surpresa, ele pode golpear um ponto vital e causar um dano extra. Se o personagem estiver usando uma arma de combate a distância o ataque furtivo só funcionará se ele estiver a PER metros ou menos. O ataque furtivo causa +1d6 pontos de dano para cada 25

pontos de perícia gasto.

Ataque poderoso [50]

Dedicando maior força e menor precisão a um ataque o jogador pode trocar pontos de perícia para aumentar o dano de seus ataques com armas de combate corporal. Para cada -10% que o jogador reduzir em seu ataque ele pode somar +1 ao dano para este ataque, até o limite de -10% por nível do jogador. Não é permitido utilizar pontos de defesa.

Acuidade com Arma [25]

O personagem treinou sua técnica com armas de combate corporal aprendendo os movimentos exatos capazes de aproveitar a execução perfeita do movimento de ataque para aumentar a letalidade dos golpes e com armas de longa distância desenvolveu sua mira ao ponto de acertar seus alvos em locais onde a precisão do disparo agrava a letalidade do mesmo. Escolha uma arma, o jogador acrescenta o modificador de DES de seu personagem ao dano com essa arma, ao invés do modificador de FOR.

Fúria [50]

O personagem entra numa fúria incontrolável e não para de atacar até que seus inimigos caiam ou que ele seja tirado do combate por alguma razão. Personagens em fúria não escutam ordens, avisos ou pedidos de ajuda.

Durante uma batalha, seu personagem pode escolher entrar em fúria, esse estado de irracionalidade faz com que todos os seus ataques recebam um bônus de +15% nos ataques e +3 no dano. O personagem pode sair do estado de Berserker antes de acabar uma, luta, mas terá que passar num teste de WILL difícil e depois deverá passar num teste de CON para não sofrer uma penalidade de -10% em ataque e defesa. Essa manobra só pode ser utilizada uma vez por dia para cada modificador de com do personagem.

Combate Desarmado [25]

Você é treinado no combate desarmado estando apto a lutar com as mãos nuas sem ficar em desvantagem quando enfrentar um oponente armado. Caso seu oponente consiga aparar seus ataques você não sofrerá dano.

Combate montado [25]

O personagem sabe lutar quando está montado, não recebendo penalidades por isso, sem esse aprimoramento os testes para ataques e defesas do personagem aumentam em um nível enquanto ele estiver montado. Quando montado e atacando um oponente de tamanho médio ou menor você recebe um bônus de +10% nos seus ataque e é possível com um teste de montaria esquivar-se dos ataques feito contra você.

Desarme [25]

você é capaz de desarmar alguém com um teste normal, sem este aprimoramento para desarmar um oponente seu teste é difícil e você ainda perde automaticamente a iniciativa nesse e no próximo turno.

Evasão [50]

O personagem é um especialista em esquivas. Sempre que fizer um teste de esquiva para receber metade do dano, se passar no personagem evitará todo o dano caso passe no teste de esquiva.

Esquiva Sobrenatural [25/50]

25 pontos: O personagem consegue desviar-se de flechas, lanças, pedras e qualquer arma arremessada contra ele. O jogador pode fazer testes difícil de esquiva para desviar desses tipos de ataques.

50 pontos: O personagem consegue desviar-se de flechas, lanças, pedras e qualquer arma arremessada contra ele. O jogador pode fazer testes normal de esquiva para desviar desses tipos de ataques.

Especialização [25]

O personagem possui um talento natural ou um treinamento intenso num tipo de arma, tornando-o extremamente hábil no manejo da arma escolhida. O jogador escolhe uma arma e acrescenta +10% ao valor do crítico com esta arma e soma +5% ao crítico a cada 3 níveis.

Finta [25]

O personagem consegue fintar ou seja , simular um ataque para após desferir um outro ataque ainda mais traiçoeiro, o uso desse aprimoramento concede um

bônus de +10% em ataque. Para usar a finta o personagem deve ter errado seu ataque assim ele abdica de sua defesa e realiza no lugar dela esse novo ataque com os devidos bônus.
.

Foco em Arma [25]
Escolha uma arma, você recebe um bônus de +5/+5 ou +5/0 com esta arma cada vez que passar de nível.

Imobilizar [25/50]
25 pontos: Você é treinado na arte de imobilizar pessoas. Você recebe um bônus de +10% nos testes de ataque para imobilizar alguém e um bônus de +5 na sua FOR para manter o alvo imobilizado.

50 pontos: Você treinou sua técnica de forma que suas chaves de imobilização causam dano ao defensor caso ele não saiba como desvencilhar-se da imobilização corretamente. Toda vez que o defensor falhar num teste de FOR x FOR, ele recebe 2 pontos de dano sem direito a IP. Caso o defensor receba dessa forma mais do que a metade dos seus pontos de vida, o defensor na tentativa de sair da imobilização acabou quebrando seu próprio braço ou perna.

Investida montada [50]
Quando você lutar a cavalo pode correr para atacar um adversário numa manobra de carga é possível utilizar a força da montaria na hora de calcular o dano, é necessário um espaço de 9m. Você recebe +20% no seu teste de ataque, porém recebe um redutor de -3 na iniciativa no próximo turno, além disso, você soma o seu bônus de FOR ao bônus de FOR de sua montaria no dano total quando usar esta manobra.

Luta às cegas [50]
Você pode lutar sem enxergar, que seus ataques não serão prejudicados sem esse aprimoramento a você erraria qualquer ataque que fizesse enquanto estivesse "cego" ,com ela você poderá realizar seus ataques com uma penalidade de -10% no valor de sua perícia de combate no caso de usar armas brancas ou de metade do valor no caso de uma arma de ataque a distância.

Lutar com duas armas [50]

Com essa especialidade você ganha mais um ataque (um único ataque) por turno, sem o aprimoramento Ambidestria esse seu segundo ataque não ganha o bônus de DES.

Lutar corpo a corpo [25]
Esse aprimoramento ignora a penalidade por usar uma arma de combate à distância em combate corpo à corpo,sem este aprimoramento o personagem faz seus ataques com armas de combate a distância com o metade do valor quando estiver lutando corpo a corpo com um inimigo.

Reflexos em Combate [50]
Você tem reações extremamente rápidas e dificilmente é surpreendido. Você recebe um bônus de +10% em qualquer Defesa, +3 em Iniciativas e nunca tem sua defesa dificultada devido a surpresa.

Saque rápido [25]
Você saca sua arma ou flechas sem contar como ação, ou seja como uma ação livre.

Trespassar [50]
Após matar seu oponente o personagem continua atacando até que algum oponente sobreviva a seus ataques. Sempre que o dano do ataque do personagem levar os pontos de vida do alvo a zero ou menos, ele pode, no mesmo turno, atacar outro inimigo que esteja dentro do limite de sua movimentação total ou a menos de 3,0 metros de distância, se esse alvo também sucumbir o personagem pode continuar atacando até que uma das condições acima se desfaça ou pelo limite de alvos igual ao nível do personagem.

Tiro Certeiro [25]
Você aumenta a chance de crítico de 1/4 para 1/3 do valor da perícia.

Tiro Múltiplo [50]

60 pontos: Você pode disparar uma quantidade de flechas maior do que o normal. Você pode disparar uma flecha a mais para cada para cada modificador de DES que possuir.

Tiro Rápido [25]
Você soma seu modificador de DES ao total da iniciativa sempre que usar uma arma de combate à distância.

Arquearia Zen [50]
A intuição guia as mãos do personagem quando ele usa arcos ou bestas. O jogador soma seu modificador de PER ao dano e o valor bruto de sua PER em seus ataques.

Combater em grupo [25]
Sempre que dois ou mais personagens que tenham esta manobra lutarem contra o mesmo adversário eles recebem um bônus de +10/+10 em suas perícias de combate.

Combater no solo [25]
O personagem não recebe penalidades por combater enquanto estiver caído.

Empunhadura primata [25]
Você pode usar armas brancas de 2 mãos com uma única mão.

Derrubar [25]
Sempre que você causar 10 ou mais pontos de dano com um ataque feito com armas brancas a vítima é derrubada.

Rapidez de recarga [25]
Essa manobra tem como pré-requisito a manobra saque rápido, com ela o personagem recarrega uma besta sem perder turno.

Aleijar [25]
Você é capaz de golpear as pernas de um adversário prejudicando seu deslocamento. Faça um teste de ataque difícil se obtiver sucesso e o personagem falhar em sua defesa ou esquiva (testes também Difíceis) ele tem seu deslocamento reduzido à metade.

Apanhar Arma [25]
Essa manobra tem como pré-requisito a manobra de desarme, sempre que você tiver um sucesso num teste de desarme, você pega a arma do oponente ao invés de derrubá-la no chão.

Medicina [INT]

Dá ao Personagem conhecimento e prática médica. Esta Perícia tem várias funções, mas geralmente é usada para cuidar de vítimas acidentadas, como amputações e fraturas (internas e externas).

Parar um sangramento e recuperar 1d4 PV´s ou tratar um veneno comum é um teste Normal, fazer cuidados a longo prazo para tratar de uma doença comum é um teste Fácil, tratar doenças ou venenos mágicas são testes Difíceis.

Navegação (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar.
Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Fazer manobras em fáceis em boas condições é um teste Fácil, manobras comuns são testes Normais, qualquer manobra em tempo ruim é um teste Difícil.

Negociação – Barganha [CAR]

Também chamado de "pechincha", a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos
O teste é feito contra a INT do alvo e você pode diminuir

ou aumentar em 30% o preço de um objeto ou serviço.

Negociação – Burocracia [INT]
A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens. Você nunca será enganado em negócios que envolvam a "papelada". Faça um teste de burocracia contra a INT do alvo para identificar quando você está sendo "enrolado" nos papéis.

Negociação - Contabilidade [INT]
Cuida dos processos de contabilidade e do funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usado para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos. Você saber lidar com transações em dinheiro, identificar desvios de recursos e investigar os negócios de um nobre.

Investigação [PER]
Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.
Essa perícia te permite obter informação numa taverna,procurar por um item escondido, encontrar pistas num local. Você decide quando fazer o teste e o mestre fará o teste em segredo para caso você falhe no teste pensar que não existe nenhuma prova ou nenhum boato.

Sobrevivência [INT] *(Escolha entre Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície.)*
O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).
Você faz um teste normal para encontrar comida enquanto estiver caminhando com metade do seu deslocamento normal, o teste é fácil se você interromper a viagem para procurar por comida e é difícil no caso de você tentar encontrar comida sem diminuir sua velocidade de viagem. Existem outras variantes como encontrar comida e escapar da ameaça de monstros, que é um teste difícil, cada situação deve ser avaliada pelo mestre.

Venefício (INT)
Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada.

Alinhamento é a definição de fatores que determinaram um pouco da personalidade do seu personagem. O alinhamento é determinado por três fatores,são eles :

Foco
A maioria das pessoas, e personagens jogadores ,ou se focaliza nomundo que o cerca ou em seu próprio mundo interior eles podem ser Extrovertidos ou introvertidos.

Extrovertidos
Desfrutam de uma maior interação social, e buscam por novos amigos,experiências novas,compartilham seus sentimentos e descobertas com os outros, com muita facilidade,todas as atividades significativas são sempre realizadas com os outros.

Introvertidos
Preferem interagir com uma única pessoa ou com pequenos grupos, não confiam nos outros e se relacionam com muita dificuldade, nunca buscando ser o centro das atenções.Uma pessoa introvertida vive quase em mundo próprio, quase sempre pensa muito antes de agir e analisa qualquer coisa sem dar sua opinião. Preza as descobertas que faz,mas raramente as compartilha com os outros.

Pensamento
Estamos nos referindo a como seu personagem vê o mundo e como é capaz de analisar problemas e resolve-los. Também mostra a capacidade do seu personagem em observar fatos e conseguir conclusões nas evidências de suas observações ou descobrindo as tendências dos outros apenas observando suas posturas e pequenos gestos.

Um personagem que confie em fatos concretos fundamentados em ações situadas no aqui e agora ao invés de se basear em intuições ou imaginação são chamados Pensadores Lineares, eles preferem a lógica para solucionar qualquer problema.

Os Pensadores Divergentes por outro lado, confiam na criatividade e no instinto. Eles pensam e agem de forma intuitiva baseando-se nas circunstâncias que os cercam, preenchendo qualquer lacuna com suas interpretações pessoais.

Conduta
É uma medida da sinceridade do personagem,seu respeito pela estrutura da sociedade,senso moral e honra pessoal.

Uma pessoa com conduta Honrada é sempre descrita como honesta e de comportamento reto, ou são consideradas rudes,ser fiel a seus princípios, prezar a dignidade, não atacar ninguém pelas costas, não enfrentar um inimigo menos favorecido,são características de uma pessoa honrada.

Uma pessoa de conduta Desonrada pode ser descrita como indisciplinada e nociva e não confiável. Um personagem desonrado não vê problemas em ir contra todas as regras para adquirir seus objetivos e acredita que os fins justificam os meios ,preferem enganar e geralmente gostam de se passar por pessoas honradas.

Pontos de fé e Milagres

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Deuses e seus sacerdotes, a fé divina. Em termos de jogo, os pontos de Fé representam a energia canalizada a partir das orações dos sacerdotes para a manifestação dos milagres que podem executar através da devoção a uma entidade.

Os pontos de fé são recuperados com orações. Ás vezes o personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assuma que um personagem recupera um ponto de fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranqüilo, de preferência logo após despertar.

Pontos de fé também estão diretamente ligados à devoção do personagem ao cumprimento de certas regras dogmáticas definidas pelo Deus a qual o personagem é devoto. O mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida pelo personagem, pois quanto mais pontos de fé um personagem possuir mais dedicado e devoto àquela religião ele será, tornando-se uma expressão dos seus ensinamentos, o que atinge completamente a maneira como o jogador deverá interpretar o seu personagem, inclusive a sua relação com outras pessoas do mundo de Arton, afinal um Druida, devoto de Alihanna, jamais trabalhará em conjunto com um Servo de Megallokk, haja vista, que esses Deuses apesar de irmãos são inimigos ferrenhos.

Como funciona a fé em jogo

Em termos de regra, a fé é definida pelo aprimoramento Pontos de Fé, apesar da existência desse aprimoramento, ele serve apenas de referência para os sacerdotes, na verdade, eles já possuem uma quantidade inicial de pontos de fé definida pela sua tabela de profissão, que começam com 5 pontos no primeiro nível. A WILL também interfere no total de pontos de fé de um personagem, cada modificador de WILL adiciona +1 pontos fé ao personagem por nível.

Os pontos de fé são utilizados como energia para a realização dos milagres. Diferentemente das magias que tem uma exigência em pontos de focus e um custo em pontos de magia para os arcanos, os milagres possuem apenas um custo em pontos de fé e não necessitam de nenhum teste para executá-los.

Essa diferença existe pois, enquanto os arcanos precisam estudar consistentemente suas magias, o sacerdote precisa apenas cumprir com as obrigações de seu Deus (essas obrigações são as descritas nos kits) para que seu Deus o abençoe com seus milagres.

Apesar de parecer que os sacerdotes levam a vantagem, enquanto os arcanos depois de terem aprendido suas magias, as tem como seu patrimônio, não mais deixando-as de tê-las, os sacerdotes caso não cumpram com suas obrigações podem ter seus milagres "apreendidos" pelo seu Deus, na verdade, por perceber que um fiel não está cumprindo o seu dogma, o Deus retira desse fiel suas bênçãos, deixando-o incapaz de realizar milagres.

Como realizar um milagre

Para realizar um milagre o sacerdote deve seguir os seguintes passos:

Primeiro passo:

Jogador: O jogador anuncia qual milagre vai utilizar e gasta os pontos de fé necessários

Personagem: O sacerdote se concentra e realiza uma pequena prece em nome do seu Deus solicitando a benção do milagre.

Segundo Passo:
Jogador: O jogador verifica na descrição do milagre qual o seu efeito e efetua os cálculos, dano, cura, bônus, etc...

Personagem: O sacerdote se executa o milagre, que se manifesta.

Os milagres sempre demoram pelo menos uma ação para serem realizados, alguns podem exigir mais tempo, e geralmente são efeitos instantâneos. Após a execução dos dois passos a acima o milagre é realizado e o sacerdote pode continuar realizando suas outras ações.

È preciso por parte do jogador e narrador atentar para a descrição dos milagres, tratando com cuidado seus efeitos como dano, área e etc.

Os milagres básicos

Abaixo estarão descritos os milagres básicos disponíveis aos sacerdotes. Todo sacerdote começa, no primeiro nível com 3 milagres e recebe um milagre gratuitamente a cada nível. O sacerdote pode escolher qualquer milagre da lista abaixo.

Apesar de modesta a lista encerra o uso mais comum das magias clericais em mundos de fantasia medieval, além disso ressalta-se que as habilidades dos kits de sacerdote são preenchidas por milagres específicos daquele Deus. Será desenvolvido futuramente um suplemento apenas com milagres para os sacerdotes divididos e organizados por cada Deus do panteão.

Abençoar
Custo: 1 ponto de fé para cada 6 alvos
O sacerdote precisa estar a menos de 5 metros dos alvos do milagre para que ele funcione, ele abençoa a pessoa que passa a receber +10% em suas jogadas de defesa e recebe um bônus de +1 de IP durante uma cena, o uso do milagre não é cumulativo.

Afastar Mortos-vivos
Custo: variável

O sacerdote precisa estar usando um amuleto ou símbolo do seu Deus, ele pode afastar qualquer tipo de morto-vivo ou algumas criaturas malignas. O sacerdote deve testar sua WILL + Xd6 (onde X é a quantidade de pontos de fé gastos) contra a WILL da criatura, se o sacerdote vencer a disputa a criatura deverá se afastar rapidamente sendo impedida de realizar qualquer ação que não seja direcionada a afastar-se do sacerdote.

Amizade com animais
Custo: 1 ponto de fé
Este milagre permite ao sacerdote acalmar o estado emocional de um animal que não o atacará a menos que seja provocado a tal. Gasta-se 1 ponto de fé para cada 3 animais que o sacerdote deseje acalmar a duração é de uma cena.

Aumento de Atributos Físicos
Custo: 1 ponto de fé
O sacerdote pode aumentar um atributo físico em 1d6 durante uma cena. Apenas um atributo pode ser ampliado em cada alvo do milagre.

Aumento de Atributos Físicos Ampliados.
Custo: 2 a 5 pontos de fé
O sacerdote pode aumentar um atributo físico em 1d6 para cada ponto de fé gasto, com o máximo de 5 pontos fé. O milagre dura apenas uma rodada ou até que um teste daquele atributo seja feito.

Controlar mortos-vivos
Custo: variável.
Semelhante a afastar mortos-vivos, mas o sacerdote passa a controlá-los. Deve-se testar WILL + Xd6 do sacerdote (onde X é a quantidade de pontos de fé gastos pelo sacerdote), contra a WILL dos mortos-vivos em caso de sucesso os mortos-vivos interrompem o que estavam fazendo e passam a aguardar as ordens do sacerdote. O milagre funciona permanentemente até que o morto-vivo seja destruído.

Cura
Custo: variável
O sacerdote pode utilizar 1 ponto de fé para restaurar 1d6 pontos de dano num alvo, é necessário tocar o alvo para que o milagre funcione.

Cura de doenças
Custo: variável
Esse milagre permite ao sacerdote curar uma doença em um alvo, o custo varia com o tipo da doença, uma doença comum que tem cura e não precisa de tratamentos, como um resfriado custa 1 ponto de fé. Uma doença que exige algum tipo de medicamento custa 2 pontos de fé. Uma doença que exige medicamentos raros custa 3 pontos de fé. Uma doença incurável custa 3 pontos de fé permanentes do sacerdote.

Criação de água benta
Custo: 1 ponto para cada 250ml
Esse milagre é usado para criar água benta a partir da

água pura do orvalho, leva 30 minutos para cada 250ml de água benta.

Desencantar

Custo: 2 + variável
Com este milagre o sacerdote pode desencantar uma magia fazendo cessar seus efeitos mágicos. Deve testar a WILL do sacerdote contra o Focus da magia, opcionalmente o sacerdote pode gastar pontos de fé extras para aumentar sua WILL em 1d6 para cada ponto gasto. È necessário um quantidade de turnos igual ao Focus da magia a ser desencantada para que o ritual termine.

Detectar magias

Custo: 1 ponto de fé
Com esse milagre o sacerdote pode identificar se há magia numa área igual ao alcance de sua visão. É necessário que o narrador faça um teste Fácil de PER do sacerdote, se falhar o narrador não informa se há ou não magia, um sucesso comum indica apenas se há magia no local, um sucesso com metade do valor indica a direção aproximada, o maior caminho usado na magia e a intensidade se é forte (Focus 5 ou mais) média (Focus 3 ou mais) ou fraca (focus 2 ou 1). Um sucesso crítico permite ao sacerdote saber o nome de magia e compreender o seu funcionamento.

Encantar

Custo: variável
Com esse milagre o sacerdote pode encantar uma arma e conceder um bônus de +1 de dano para cada ponto de fé gasto, é necessário estar a distância de toque para usar o milagre. A arma encantada passa a ser considerada uma arma mágica enquanto durar o efeito (1 cena).

Luz

Custo: 1 ponto de fé
Com este milagre o sacerdote pode criar uma pequena luz mística que pode ser conjurada sobre um objeto ou sobre uma pessoa, a luz fica presa ao alvo até o final de sua duração (1 cena) , a luz ilumina como uma tocha.

Masmorra do arbítrio

Custo: 2 + 1 ponto de fé para cada alvo extra
Esse milagre permite ao sacerdote aprisionar um alvo que esteja ao alcance de sua visão, o sacerdote precisa ter sucesso num teste de WILL contra a WILL do alvo, cada ponto de fé gasto além dos dois iniciais permite aprisionar um outro alvo. A duração da paralisia é de uma cena ou até que os alvos sejam atacados ou que seus corpos sejam movimentados abruptamente.

Focus e Magias

Magia é uma coisa muito importante, talvez até a mais importante no mundo de Arton. Se ela é um recurso natural acessível a todos, ou se é um presente dos Deuses, isso cabe apenas a estudiosos como Vectorius e Talude descobrir, o fato é que ela existe e todos sabem disso, até o mais humilde camponês. No Sistema Daemon as magias são lançadas gastando-se pontos de magia, o mago precisa conhecer a magia (ter a magia anotada em seu grimório) para poder utilizá-la. Quando na descrição do texto aparecer escrito mago, isso refere-se a qualquer indivíduo que seja capaz de lançar magias, ou seja, que possua o aprimoramento Poderes Mágicos.

Formas e Caminhos

A magia está dividida em formas e caminhos. O Sistema Daemon utiliza 3 formas e 12 caminhos de magia para definir as magias existentes no mundo de Arton. Existem 3 formas: Entender, Criar e Controlar, que dizem respeito como você faz a magia. Os caminhos dividem-se em: Caminhos Elementais (Fogo, Água, Luz, Trevas, Terra, Ar), Caminhos Naturais (Plantas, Animais, Humanos), Caminhos dos Arcanos Negros: Espíritos, Demônios e Metamagia. Um mago pode se especializar em apenas um caminho ou conhecer vários dele.

Formas

Entender: Lida com a compreensão, entendimento, conhecimento de características, comunicação, etc.

Criar: Lida com a criação, conjuração, manutenção e também com destruição, anulação e aniquilação.

Controlar: Lida com o controle, transformação, modificação, movimento, etc.

Caminhos

Fogo: o mais destrutivo dos elementos, o caminho do fogo é o mais tentador e o mais perigoso, o mago pode controlar e moldar chamas, assim como resistir ao fogo e ao calor.

Água: lida com o controle o controle, criação e domínio sobre a água em todas as suas formas, também lida com a cura, purificação e benção.

Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões e também por coisas mais sutis como odores. Como o som é provocado por vibrações no ar, esse caminho também é responsável pela magia sonora.

Terra: a força bruta, o terremoto a destruição. O mago da terra tem poder sobre o solo e as pedras, mas também sobre os metais provenientes desse solo.

Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo que vemos não passa de luz refletida; portanto, o mago da luz tem poder sobe aquilo que as pessoas vêem, ou não

vêem, o caminho da luz também trata de magias do bem, da purificação.

Trevas: o caminho das sombras e da escuridão, morte e destruição, este caminho é mais utilizado por vilões como vampiros e demônios, heróis raramente seguem o caminho das trevas pois, este caminho está ligado ao mal e a decadência.

Espíritos: este caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos, o reino dos sonhos e alguns planos de existência, a necromancia é uma mistura de Espíritos e Trevas.

Plantas: esse caminho lida diretamente com plantas vegetais, frutas, plantas carnívoras, árvores, madeira e tudo que se refere ao reino vegetal.

Animais: este caminho lida diretamente com animais de todos os tipos desde inseto até mamíferos, com exceção de seres inteligentes, também lida com monstros.

Humanos: este caminho lida diretamente com seres humanos e semi-humanos, encantamentos, mutações e leitura de mentes também entram nesse caminho.

Demônios: um caminho descoberto recentemente, lida com a Tormenta e seus demônios, é um caminho perigoso de ser trilhado.

Metamagia: este é o caminho que lida com a magia bruta, portais, detecção de magia, runas, distorção do tempo e espaço, criaturas mágicas, entre outros.

Focus

Os magos possuem pontos de focus de acordo com o aprimoramento poderes mágicos, este aprimoramento define o focus inicial de um mago. Ele utiliza esses pontos de focus como o valor que define o quanto ele é avançado em determinado caminho ou forma, ao comprar este aprimoramento, o mago deve distribuir os pontos entre os caminhos e formas que escolher, desde que, no primeiro nível, não possua mais do que 4 pontos em um único caminho e mais que 10 pontos em uma única forma.

Os pontos de focus e magia crescem de acordo com a tabela da profissão Arcano do personagem.

No Sistema Daemon usamos a seguinte nomenclatura para descrever uma magia: a forma seguida dos caminhos apropriados e o valor do focus total (soma de forma + caminhos).

Combinações de formas e caminhos são colocados separados por uma barra somando-se o menor valor entre as formas e os caminhos necessários para a realização da magia. Veja o exemplo:

Controlar 0 e Fogo 1	Controlar Fogo 1
Entender 1 e Água 2	Entender Água 3
Criar 1, Ar 2 Fogo 3	Criar Ar/Fogo 3

Grimório pessoal

Não é porque o mago possui determinados números de pontos de focus em um caminho e forma que ele pode sair fazendo tudo o que quiser.

Para realizar um efeito mágico, o mago precisa primeiro estudar os rituais que deseja realizar, os gestos que precisa fazer, as frases, os desenhos e materiais necessários. Isso não precisa necessariamente estar escrito na forma de um Ritual, mas precisa estar escrito no que chamamos de Grimório Pessoal do mago

. Quando escreve um grimório um mago muitas vezes o faz numa linguagem secreta, cifrada ou obscura, que somente ele e seus aprendizes poderão decifrar. Armadilhas e efeitos colaterais, são acrescentados ao texto, de forma que um intruso acabe arruinando a magia se o leitor não souber evitá-los.

Ter Criar Fogo 3 não significa que o mago poderá criar fogo como bem entender. Primeiramente, o jogador precisa ter anotado quais são os efeitos mágicos que seu personagem conhece, quais são as magias que ele sabe ou não executar, quais os materiais necessários ou coisa assim.

As magias constantes do Grimório de Arton estão apresentadas da seguinte forma:

Exigências: o mago precisa ter todas as formas e caminhos que constam em cada magia para poder realizá-lo.

Custo: para lançar suas magias, é verificado se o personagem possui pontos de magia suficientes para realizar o efeito, esses pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da magia. Magias realizadas com focus 1,2 ou 3 custam 1 ponto de magia, magias com focus 4,5 ou 6 requerem 2 pontos de magia, magia com focus acima de 7 requerem 3 pontos de magia.

Alcance: a distância que as magias alcançam é determinada por esse parâmetro, magias instantâneas e sustentáveis se dissipam imediatamente após deixarem a área de efeito. Quando a magia dizer padrão significa que o alcance depende do focus, 50m para focus 1, 100m para focus 2, 200m para focus 3, 500m para focus 4 e 1 km para focus 5, daí por diante o alcance dobra a cada ponto de focus além de 5. Apesar destas longas distâncias é absolutamente necessário que o mago tenha contato visual com o ponto ou criatura onde a magia será lançada.

Duração: Existem 3 tipos de duração para uma magia, instantânea, sustentável ou permanente.

Instantâneas: como o nome diz essas magias duram apenas um instante, elas realizam seus efeitos no momento em que são lançadas e então acabam, os pontos de magia retornam á razão de um ponto a cada meia hora.

Sustentáveis: magias sustentáveis, permanecem ativas pelo tempo que o mago quiser manter seus pontos de magia presos a ela, o mago tem total liberdade de lançar outra magia enquanto uma ou mais magias sustentáveis estiverem ativas. Os pontos de magia são armazenados e não podem ser utilizados em outros rituais enquanto o mago não dissipar o efeito que o criou, além da meia hora necessária para recuperar os pontos.

Permanentes: magias permanentes realizam seus efeitos quando são lançadas, mas o efeito se conserva ativo, como nas mágicas instantâneas os pontos de magia podem ser recuperados na primeira oportunidade. Repare que algumas magias dizem permanente até ser cancelada, isso quer dizer que a mágica vai durar até ser interrompida por alguma outra mágica.

Magias Iniciais

Os magos começam com uma quantidade de magias iguais as descritas em seus kits de profissões.

Por nível o mago recebe uma quantidade de magias igual ao modificador do seu atributo Inteligência, é claro que se por algum motivo esse modificador for negativo ele não desaprende, apenas deixa de ganhar magias extras.

Isso acontece porque durante suas aventuras, na verdade em intervalos delas, o mago concentra seus estudos no desenvolvimento de mais magias assim ao passar de nível significa também que ele chegou ao fim do estudos dessas novas magias.

Aprendendo Magias de um grimório

Para aprender magias de um grimório o mago deverá ter, em primeiro lugar a magia anotada em algum lugar, então ele deverá informar ao mestre quais magias estará estudando, quando passar de nível, o mestre vai verificar qual o modificador de Inteligência do Personagem e informará quantas magias o mago poderá aprender.

Em seguida o mago realizará um teste da perícia Rituais para cada magia que ele deseja aprender, caso obtenha sucesso no teste da referida magia o mago pode adicioná-la ao seu grimório pessoal, caso tenha falhado ele perde a chance e só poderá testar no próximo nível.

Desenvolvendo suas próprias magias

Em termos de jogo um personagem leva 100 horas por nível de focus final da magia para pesquisar um efeito novo, partindo do zero. Esse tempo já leva em conta a pesquisa dos efeitos e resultados, a procura dos materiais corretos para as chaves mágicas.
O máximo de horas que um mago consegue trabalhar sem parar em uma magia é de CON + INT / 2 horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos 8 horas de sono para poder prosseguir com o seu trabalho.
Um mago pode interromper sua pesquisa quando desejar e até mesmo estudar duas magias ao mesmo tempo desde que ele informe quanto tempo dedicará a cada uma delas para a contabilização correta. Dois ou mais magos podem estudar juntos uma mesma magia, assim reduzindo o tempo necessário para aprender a magia, porém apenas 5 magos poderão estudar ao mesmo tempo uma mesma magia. Os aprendizes da Academia Arcana utilizam desta técnica para rapidamente avançarem em seus estudos, fazendo um estudo em grupo de suas magias.

Lançando um magia

Agora será explicado passo a passo como uma magia é realizada. Através de dois âmbitos, o do jogador e o do personagem.

Primeiro passo:
Jogador: o jogador informa o mestre que vai lançar uma magia, ele escolhe qual magia lançar e verifica se possui pontos de magia suficientes, além disso ele precisa decidir se lançará a magia através de um ritual ou através da teoria da magia.

Magias lançadas através de rituais levam um número de rodadas para serem executadas igual ao focus da magia, no final da última rodada o arcano faz o teste e gasta os pontos de magia, se por ventura ele falhar no teste ele gastará apenas 1 ponto de magia.

Lançar uma magia por meio da teoria da magia consome apenas uma rodada mas a dificuldade do teste varia com o focus e pode ser consultada na descrição da perícia no capítulo de perícias, uma falha num teste de Teoria da Magia faz com que o personagem perca 1 ponto de magia.

Personagem: O mago se concentra, mentaliza as magias que possui e verifica se seu corpo resistirá a descarga de energia mágica que a magia despende.

Segundo passo:
Jogador: O jogador desconta os pontos de magia que a magia consumirá de seus pontos de magias atuais e faz um teste pra verificar se a magia funciona, o teste realizado será da pericia Rituais, caso ele esteja lançando um efeito que ele não conhece, ou seja, que não está em sua lista de magia ele deverá testar a pericia Teoria da Magia, deve-se atentar para o grau de dificuldades do teste.
Personagem: o personagem concentra as energias mágicas ao redor de si e então tenta romper o véu de realidade e executar a magia.

Terceiro passo:
Jogador: o jogador faz algum teste que a magia possa exigir, rola os dados para dano, ou outro efeito que a

magia possua. O alvo da magia faz o teste de resistência referente, se a magia exigir algum teste por parte do alvo.
Personagem: o mago dispara a magia, ela segue seu rumo até o alvo/área desejada e então seu efeito se manifesta.

Interpretando uma magia

Um fator muito importante da magia é a sua interpretação. A magia é um elemento comum um mundos da fantasia medieval, quando não é o elemento mais comum, porém nota-se em muitas mesas de rpg que sua interpretação não é levada a caráter bem como nunca vi um livro de rpg que incentiva-se a interpretação da magia.

Dos livros lidos as informações a respeito da magia referem-se sempre a dados como alcance, tempo de evocação, custo em pontos de magia ou similares, é evidente a importância dessas informações pois a magia é complicada de ser entendida e o mais simples uso pode gerar infinitas perguntas.

Mesmo assim insisto que era importante o incentivo a magia, conjurar uma bola de fogo não se resume a gastar os pontos de magia e realizar o teste. Se o jogador ler a descrição das perícias verá que o mais simples uso requer muita coisa, desde itens de ativação, frases e gestos de evocação e esses passos devem ser interpretados ou a magia perderá seu brilho interpretativo.

O jogador deve estar se perguntando sobre como interpretá-la, afinal não temos referências do mundo real do mundo da magia, é claro que ainda temos os desenhos animados, filmes e revistas em quadrinhos.

Pode-se tomar como exemplo Gandalf no filme O Senhor dos Anéis – as Duas Torres, na cena em que ele impede a passagem do Balrog há a interpretação da magia que ele evoca e fica nítido o quanto o jogo pode ficar mais emocionante se bem interpretado.

A primeira coisa a se fazer quando for interpretar o uso de suas magias é verificar algumas coisas, a saber: sua raça. Seu kit e suas formas e caminhos. Para explicar essa afirmação tomaremos como exemplo a evocação da magia Ataque mágico com focus em água invocada por diferentes tipos de personagens.

Elfo Feiticeiro: os elfos tem uma ligação natural com a magia e entendem o seu uso como algo comum como cantar uma música além disso os feiticeiros tem uma ligação com a magia diferente não necessitando repetir passo a passo a liturgia de conjuração de cada magia, portanto ao lançar um Ataque Mágico um elfo feiticeiro poderia fazê-lo cantando e então invocando a forma de um elemental de água que atinge o alvo.

Anão Mago de Combate: anões são metódicos e racionais e entendem a magia como a pedra, algo que precisa trabalhado com cuidado e perfeição, portanto um anão mago de combate traçaria alguma runa no ar ou no chão e então a destruiria com ser martelo mágico disparando então uma onda contra o alvo.

Humano mago: humanos são técnicos e sempre procuram o meio mais rápido de se chegar a um objetivo e os magos sempre procuram extrair o máximo da magia no menor tempo e com o menor custo possível, porém sua distância da magia os obrigam a cumprir certos quesitos, um humano mago poderia tirar o seu cantil da mochila e derramar a água enquanto movimenta suas mãos a água despejada se acompanharia o movimento de suas mão como se fosse uma faixa até a magia se complete e um círculo de água atinja o alvo.

Combinando Formas e Caminhos

Caminhos e formas podem ser combinados para os chamados Efeitos Secundários. O arcano pode combinar caminhos diferentes para gerar novos efeitos, como combinar ar e luz para gerar eletricidade.

Para saber como a combinação funciona basta lembrar-se que leva em consideração o menor focus utilizado. Por exemplo Criar 2 e Controlar 4 podem gerar combinações com no máximo 2pontos de focus. Se fosse Fogo 3 e Terra 1 unidos para gerar o caminho do Magma, o máximo atingido será o de menor valor ou seja, Magma 1.

Somando a combinação das formas e caminhos apresentados acima teremos Criar/Controlar 2 + Fogo/Terra 1 = Criar/Controlar Magma 3.

Pontos de Magia

Cada vez que um arcano deseja realizar uma magia ele deve se concentrar, enquanto seu corpo age como uma bateria de descarga, reunindo esta energia mística e dissipando-a na forma de um efeito através dos fetiches, gestos e frases.
A relação de custo em pontos de magia por pontos de Focus demos o nome de Círculo de Magia, portanto magias realizadas com Focus1,3 ou 3 são chamadas de magia de Primeiro Círculo. Magias realizadas com Focus 4,5 ou 6 são chamadas de Segundo Círculo. Magias realizadas com Focus 7, 8 ou 9 são chamadas de Terceiro Círculo e assim sucessivamente, onde para cada 3 pontos de focus equivale um círculo de magia.

As magias sempre consomem 1 ponto de magia para cada círculo a qual pertencem, ou seja, magias de Primeiro Círculo consomem 1 ponto de magia e magias de Terceiro Círculo consomem 3 pontos de magia.

Esse acúmulo de energia é necessário para acionar os gatilhos de cada efeito mágico, cada um deles exigindo maior concentração por parte do arcano.

Esta energia mágica fica próxima ao arcano que atua como uma bateria mística. Quando gasta, a energia se dissipa e o arcano precisa reuni-la novamente. Esse é um processo natural, que demora trinta minutos para cada ponto de magia, ou seja, o arcano recupera 1 ponto de magia a cada meia hora.

Componentes mágicos

O uso da magia é um processo muito complicado e demorado, além disso para reunir a magia perto de si e utilizá-la de forma eficaz o arcano precisa recorrer a alguns componentes mágicos que o auxiliam na execução das magias. Esses componentes são divididos em 3 categorias, a saber: fetiches, gestos e frases ou como são mais conhecidos por jogadores do sistema D20: componentes materiais, gestuais ou verbais.

Para cada círculo de magia haverá a exigência de pelo menos um dos 3 tipos de componentes mágicos. Levando isso em consideração chega-se a conclusão de que magias acima do Segundo Círculo sempre exigirão os 3 tipos de componentes mágicos, salvo se o personagem possuir alguma especialidade mágica ou outra vantagem que o permita anular total ou parcialmente as exigências de componentes.

Fetiche: os fetiches são os componentes materiais necessários para a realização da magia, eles pode ser qualquer coisa que seja especialmente definida no momento que o arcano aprende a magia. Fetiche devem obrigatoriamente estar sendo segurados com pelo menos uma das mãos do mago no momento em que ele for conjurar a magia.

Eruwen usa como fetiche para sua magia Proteção Mágica uma jóia élfica que carrega sempre consigo, quando ela vai usar a Magia ela precisa segurar a jóia com suas mãos e se concentrar para realizar o efeito.

Gestos: os gestos são movimentos precisos e necessários para a realização da magia, eles podem ser desde um simples movimento realizando com as mãos ou uma dança, a única exigência é que um gesto como componente de magia deve obrigatoriamente usar ou os membros (superiores e inferiores) ou o tronco do arcano.

Entende-se como uso dos membros ou do tronco como o uso de sua totalidade, realizando movimentos que envolvam as extremidades de cada membro, ou seja, se um arcano usa os braços como componentes gestuais ele precisará usar nos movimentos desde os ombros até os seus dedos.

Eruwen usa como gesto para sua magia Força Mágica um movimento que consiste em erguer os braços aos céus e abaixá-los em movimentos oscilantes que imitam cobras, enquanto realiza esse movimento fortes ventos se formam ao redor do seu corpo e partem para atingir o seu alvo.

Frases: as frases são a combinação de palavras mágicas necessárias para a realização da magia, elas podem ser desde uma combinação simples de palavras, como uma canção ou a entonação de mantras, ficando a critério do jogador.

A única obrigatoriedade é que a frase escolhida deve ser composta de sons que só possam realizados com a abertura da boca e com a passagem de ar pelas cordas vocais, ou seja, é impossível lançar uma magia cujo componente seja verbal se o arcano estiver amordaçado , debaixo d´água ou que de alguma forma ele esta impossibilitado de falar.

Eruwen usa como componente verbal para sua magia de Ataque Mágico um antigo poema élfico, enquanto ela recita os versos a energia se acumula a sua frente e na última estrofe ela sai em disparada atingindo o seu alvo.

Dano e Força

Existem 3 tipos de dano quando se trata de magia, o dano único, o dano contínuo e o dano por objeto encantado.

Dano único é aquele causado uma vez em um ataque. O dano único realizado por magias nunca pode ser superior a 1D6 para cada ponto de focus utilizado, não importando que combinação o arcano utilize.

Eruwen após recitar seu poema cria um relâmpago a sua frente que ela pode disparar contra um alvo. Ela possui Luz 3 e Ar 2, ficando com Eletricidade 2, seu relâmpago causará 2D6 pontos de dano quando atingir o alvo e se dissipará logo em seguida.

O dano contínuo é um pouco mais complicado. Ele é dado pela Focus da magia até um máximo de 1 ponto de dano por Focus por rodada, mas o total de dano causado por uma magia contínua nunca pode ser maior do que 6 X Focus da magia. Neste caso a magia é dissipada sem causar danos adicionais.

Após realizar os movimentos que invocar um furacão Eruwen o lança contra um Orc, ela possui Ar 2, seu furação vai causar 2 pontos de dano por rodada até um máximo de 12 pontos de dano, até que a magia seja dissipada ou até que o Orc de alguma forma se livre do furacão.

Eruwen empunha sua jóia élfica e usa sua magia de Proteção Mágica para criar um globo de luz para protegê-la dos disparos de arqueiros orcs, ela possui Luz 3, o globo de luz vai resistir até 18 pontos de dano causados pelas flechas sendo dissipado assim que esse valor for ultrapassado.

O terceiro tipo de dano mágico é aquele causado por um

objeto encantado, neste caso o dano varia de acordo com a coluna Aumento de Dano da tabela de efeitos mágicos.

Eruwen recita os cânticos e faz os gestos para conjurar sua magia de Aumento da dano sobre sua cimitarra, ela possui Luz 3, de acordo com a tabela temos que o aumento será de +1d6, a lâmina da cimitarra brilha com uma luz intensa pronta pra cortar algumas cabeças de orcs.

Contendo e dissipando ataques

Um mago pode utilizar suas formas e caminhos para controlar, anular ou dissipar uma magia feita contra sua pessoa ou contra alvos que estejam no seu campo de visão.

Existem muitas possibilidades para conter ou anular magias que variam com o estilo da cada arcano. Para combater uma magia adversária o arcano precisa ter alguma magia de proteção adequada, geralmente a magia Proteção Mágica já é suficiente.

Para isso o narrador deve analisar o efeito causado pela magia (que em regras geralmente é expresso em 1D6 para cada ponto de focus da magia) de ataque e pela magia de proteção, então basta subtrair a proteção do dano causado para descobrir quanto de dano passou e vai atingir o mago defensor.

Um xamã orc conjura uma magia de ácido (Água + Trevas) sobre Eruwen, a elfa usa sua magia de Proteção Mágica, como uma magia de contenção, para criar um globo de luz e protegê-la.

Eruwen possui Luz 3 e o orc xamã possui Água 3 e Trevas 4, ficando com Ácido 3.

O xamã orc lança os dados e obtém: 4 + 2 + 6 = 12

Eruwen lança os dados e obtém: 3 + 5 + 1 = 9

Dos 12 pontos de dano causados pelo xamã Eruwen consegue bloquear apenas 9 pontos, os outros 3 pontos restantes atravessam o globo de luz e a atingem ferindo-a.

Alguns leitores podem se perguntar porque no exemplo acima o globo de luz de Eruwen foi bem mais fraco do que o exemplo dado sobre dano contínuo. A explicação é simples, no caso do dano contínuo Eruwen teve oportunidade de conjurar sua magia durante a sua ação, ou seja, ele teve tempo suficiente para preparar a sua magia.

Já no segundo caso, ela usou sua magia como uma contenção mágica, nesses casos as magias atuam de forma diferente, pois o tempo é curto demais para preparar uma magia de defesa eficaz.

Em termos de regras, a magia de contenção sempre vai se comportar de acordo com a magia que ela estiver defendendo, ficando a critério do narrador decidir se ela funciona normalmente como descrita ou se ela sofre alguma alteração.

Pontos Heróicos

Além dos pontos de vida normais outra forma de energia é aquela que aparece apenas em poucos indivíduos. Uma capacidade de desafiar o perigo, de escapar a golpes mortais, de saltar para a segurança longe do hálito flamejante do dragão, de utilizar seus conhecimentos e experiências para evitar golpes e situações fatais a um ser humano comum. Enfim, rir face à morte.

Pontos heróicos funcionam como uma medida abstrata do heroísmo; eles não são exatamente pontos de vida extras, mas uma espécie de "aura heróica" que protege o corpo físico do aventureiro contra danos quando ele executa atos sobre-humanos de caráter heróico, como pular de um prédio para outro, ser arrastado intencionalmente por um cavalo, tentar desviar-se de flechas e virotes, enfrentar diversos capangas ou qualquer outro ato que envolva perigo e que o personagem intencionalmente deseje participar.

Porque Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi originalmente desenvolvido para ambientes realistas e a fragilidade dos humanos comuns não está de acordo com com a perfil de uma aventura de fantasia medieval.

Como fazer cavaleiros enfrentarem dúzias de mortos-vivos e saírem ilesos se apenas dois golpes de espada podem ser suficientes para matar esses cavaleiros e fazê-los se juntar aos mortos-vivos? Um sistema realista de dano não comporta o gênero de fantasia medieval e para resolver esse problema foi criado o conceito de Pontos Heróicos.

Pontos Heróicos são pontos extras que o jogador pode gastar sempre que realiza uma ação que normalmente não seria capaz de fazer.

Como funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como pontos de vida a mais que o personagem possui, mas que só podem ser gastos quando o personagem executa atos heróicos.

O uso de pontos heróicos não conta como uma ação, nem tampouco existe um limite de vezes que podem ser usados. Sempre que uma situação de jogo permitir, o jogador pode declarar que está usando pontos heróicos de modo a evitar danos físicos no personagem.

È importante frisar que eles não podem ser usados em situações não heróicas, por exemplo, se seu personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele, ele não poderá usar os pontos heróicos.

As situações que não permitem o uso de pontos heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o personagem está sendo feito de refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando um personagem não tenta se defender.

Interpretando os Pontos Heróicos

Para os seres vivos ou mesmo mortos que possuam algum vigor – tais como esqueletos ou zumbis – os pontos heróicos podem ser traduzida no ímpeto de sobrevivência dos seres (heróis, combatentes, animais e criaturas em geral) engajados em combate.

Desta maneira, ao ser descontado os pontos heróicos de um personagem não significa que este foi ferido profundamente. Ao contrário, significa um tipo de desgaste físico e emocional, justamente devido às tensões e ferimentos leves da batalha. Ou seja, o personagem foi apenas levemente ferido ou mesmo amortecido o golpe por várias circunstâncias e algumas que fogem a simples lógica (tais como sorte, competência, astúcia, instinto de auto preservação ou táticas de combate).

O dano causado na EH pode ser interpretado também como uma perda de confiança, no cansaço, no desespero, a fadiga emocional, que o ataque causa no adversário.

Recuperando pontos heróicos

Um personagem recupera todos os seus pontos heróicos por dia, essa recuperação independe da recuperação de pontos de vida. Além disso, existem rituais e magias que recuperam o9u conferem pontos heróicos temporários.

Pontos de Sorte

Os incríveis reflexos dos ladrões, a mira perfeita dos arqueiros, a astúcia dos arcanos são exemplos da ação de uma força completamente caótica e consequentemente inconstante: a sorte.

Pontos de Sorte representam as bençãos que o acaso traz aos personagens, por isso mesmo os especialistas são os que tem maiores valores de pontos de sorte pois suas habilidades e profissões geralmente dependem das vicissitudes entrópicas da sorte.

Os arcanos e combatentes também possuem pontos de sorte pois algumas vezes o acaso toma a ação em seus atos, seja possibilitando uma esquiva impossível ou permitindo ao arcano deduzir quais letras compõem determinado alfabeto mágico.

Os sacerdotes não possuem pontos de sorte pois eles creditam os favores do destino a ação dos deuses e portanto não podem ser beneficiados pelo acaso.

Porque pontos de sorte?

A resposta verdadeira para esta pergunta é a seguinte:
Após termos votado que os atributos teriam modificadores, precisávamos decidir em que o modificador de CAR iria alterar no sistema, inicialmente essa alteração seria apenas na reação dos NPC´s com os personagens, porém no livros e em netbooks tínhamos referência sobre o CAR influenciar a sorte de um personagem, faltava decidir como a sorte funcionaria em regras.

Pode-se pensar que que a sorte já se manifesta na aleatoriedade dos dados porém concluímos que essa aleatoriedade reflete apenas a sorte do jogador e não do personagem. Assim pensamos em como reproduzi-las então criamos os pontos de sorte.

Como funcionam?

Os pontos de sorte são utilizados como um bônus para ser aplicado em alguns testes, porém, existem situações específicas onde eles podem ou não ser usados.

Pode-se usar um ponto de sorte para mudar a categoria de um teste de Difícil para Normal, não se pode gastar pontos para tornar testes normais em fáceis.

Pode-se usar X pontos de sorte para receber um bônus de 5 * X% em qualquer teste de resistência.

Pode-se usar 3 pontos de sorte para cancelar uma falha crítica, tornando-a uma falha comum.

Pode-se usar 3 pontos de sorte para receber um bônus de +10% em Esquiva ou defesa.

Pode-se usar 2 pontos de sorte para cada 10% de bônus num teste de perícia, desde que seja uma perícia comum ou mística.

Nunca pode-se combinar os efeitos de gastos de ponto de sorte, ou seja, um personagem que já gastou pontos

de sorte para tornar um teste Difícil em Normal mas ao rolar os dados ele tirou uma falha crítica, ele não poderá usar pontos de sorte anular a falha crítica.

Recuperando pontos de sorte

Os pontos de sorte são recuperados uma vez por sessão de jogo, porém só poderão ser usados na primeira cena desta sessão de jogo. Digamos que o narrador tenha interrompido a aventura numa cena onde os jogadores estavam numa festa, os jogadores só poderão usar seus pontos de sorte na próxima cena após a festa.

Armas e Equipamentos

No mercado de uma grande cidade, os armoreiros e armeiros oferecem uma grande variedade de armas e armaduras que o ouro pode comprar. Nesses locais, são encontradas espadas práticas e resistentes e talvez até algumas lâminas élficas de qualidade excepcional. Os alquimistas vendem ácido, fogo grego e bastões de fumaça. Os magos (ou mais provavelmente, seus intermediários) vendem seus pergaminhos com magias, varinhas, armas encantadas e outros itens.

Esse capítulo descreve os objetos comuns e exóticos que os personagens poderiam comprar e como consegui-lo. Normalmente, um personagem iniciante possui riqueza suficiente para comprar o básico: algumas armas, uma armadura adequada para seu Kit (se houver) e algum equipamento variado. Conforme o personagem conclui aventuras e acumula riquezas, ele poderá comprar equipamentos melhores. No entanto, no inicio, as opções estão limitadas pelos seus recursos iniciais.

Observe que comprar o equipamento inicial desse modo é uma simplificação. O personagem não entra em uma loja com todo o dinheiro necessário e compra item por item. Em vez disso, é provável que esses equipamentos sejam presentes da família do personagem, equipamento de patronos ou material conservado desde o serviço militar, frutos de algum golpe e muitas outras possibilidades.

Assuma que qualquer personagem possui uma troca de roupas normais, no mínimo. Escolha uma das roupas a seguir gratuitamente: traje de artesão, traje de entretenimento, traje de explorador, traje de monge, traje de plebeu, traje de sábio ou traje de viajante.

Tibar

Tibar é a moeda corrente no mundo de Arton. Embora algumas regiões adotem seus próprios meios, é difícil recusar uma moeda criada por um Deus.
O Tibar de prata é a principal moeda, a tabela abaixo mostra o preço dos itens em Tibares de prata ou T$. Existem também os Tibares de cobre que valem a décima parte de um Tibar de prata e os Tibares de ouro que valem dez vezes mais que os Tibares de prata.
Itens de prata custam 500 T$ a mais. Itens obra-prima acrescentam +10% aos testes da perícia respectiva.

Dinheiro Inicial

Cada personagem começa com uma quantidade inicial de Tibares igual a **4D6 x 100 Tibares**.

Disponibilidade

Todos os itens descritos nesse capítulo estão disponíveis para os personagens com recursos para comprá-los. Alguns desses itens são muito caros ou raros. Os personagens não os encontrarão no balcão de uma loja de qualquer cidade. No entanto, os

aventureiros com recursos para comprar itens caros geralmente podem contratar um intermediário e conseguir o item desejado.

Riqueza e dinheiro

Os aventureiros estão inclusos em um pequeno grupo de pessoas, que regularmente compram mercadorias usando moedas. Os plebeus negociam mais em produtos, trocando mercadorias pelo que precisam e pagando impostos com sementes e queijo. Os membros da nobreza negociam usando direitos legais, como o direito de se explorar uma mina, um poço ou uma área cultivável; eles também utilizam barras de ouro, pesando o metal em gramas em vez de cunhar moedas.

Moedas

A moeda mais comum que os aventureiros usam é o Tibar de Ouro (TO). Com uma peça de ouro, o personagem consegue comprar alguns itens. Um artista habilidoso (não necessariamente um mestre) é capaz de ganhar um Tibar de Ouro por dia. O Tibar de Ouro é a unidade padrão de medida de riqueza.

Quando mercadores discutem negócios que envolvem centenas ou milhares de tibares de ouro, a transação normalmente não pressupõe a troca dessa quantidade de moedas. Em vez disso, o tibar de ouro é usado como medida padrão, e o negócio é realizado em barras de ouro, cartas de crédito ou bens valiosos.

A moeda mais comum entre os plebeus é o tibar de prata (TP). Um tibar de ouro vale 10 tibares de prata. Uma peça de prata equivale a um dia de trabalho de um camponês, uma lâmpada comum ou uma refeição básica com pão, batatas cozidas, cebolas e água limpa. Cada tibar de prata vale 10 tibares de cobre (TC).

As peças de cobre são comuns entre trabalhadores braçais e mendigos. A moeda padrão pesa 10 gramas (100 moedas pesam 1 kg, cinqüenta pesam 0,5 kg).

Outros recursos

A maior parte da riqueza não é representada pelas moedas, mas por rebanhos, grãos, terras, direitos de coletar impostos ou explorar recursos (como de uma mina ou floresta). As jóias e pedras preciosas também são consideradas bens móveis.

Comércio

As guildas, os nobres e a realeza regulamentam o comércio. As companhias concessionárias possuem os direitos que lhes permitem explorar determinadas rotas, enviar navios mercantes a diversos portos, comprar e vender diversos produtos. As guildas determinam os preços dos bens ou serviços que controlam e decidem quem pode oferecê-los ou não. Os mercadores geralmente negociam bens sem utilizar moedas.

Negociando os espólios

Geralmente, um personagem será capaz de vender qualquer item pela metade do preço indicado. Por exemplo, os personagens que desejam comprar armaduras ou armas novas podem vender seu equipamento antigo pela metade do preço. Os bens de troca são uma exceção a essa regra. Um bem de troca, nesse sentido, é um material valioso que pode ser facilmente negociado, como se fosse dinheiro em espécie, o milho, a farinha, o tecido e os metais preciosos são bens de troca e os mercadores muitas vezes os negociam diretamente, sem usar moedas. Obviamente, os mercadores vendem esses bens a um preço um pouco superior ao valor de compra, mas a diferença é tão pequena que não causa efeitos no jogo.

Armas

As armas de um personagem determinam sua capacidade de enfrentar diferentes situações de combate.
Elas estão representadas nas tabelas abaixo da seguinte forma:

Nome: indica o nome da arma, ou como ela é comumente conhecida, pois dependendo da região a arma pode ter um nome diferente, ou como no caso dos elfos que dão nome em élfico para suas armas.

Tipo de Dano (P / E / C): nessa coluna está apresentado o tipo de dano de cada arma. Alguns monstros podem ser resistentes ou imunes a ataques de certas armas. Por exemplo, os esqueletos sofrem menos dano de armas cortantes e perfurantes. Este tipo representa o tipo de ferimento que a arma causa ao atingir um alvo, este tipo de dano pode ser de:

Esmagamento: os ferimentos causados por armas contundentes geralmente são lesões que causam inchaço, hematomas e dependendo da força do usuário pode até mesmo quebrar um osso. Se um personagem chega a 0 pontos de vida por dano contundente ele não morrerá, ficará apenas desacordado, porém um próximo ataque que sofrer irá matá-lo.

Sucessos críticos por armas contundentes geralmente causam o desmaio de um alvo ou ele tem um osso quebrado, incapacitando-o de usar a parte do corpo atingida. Em caso de um sucesso crítico o jogador poderá escolher quebrar um osso da área atingida do alvo ao invés do incremento normal de dano.

Perfuração: Armas perfurantes causam hemorragias, perfurando a carne do alvo e penetrando fundo em seu corpo essas armas são capazes de atingir órgãos internos com muita facilidade.

O melhor lugar para se atingir com esse tipo de arma é o tronco, já que é ali que estão os órgãos do alvo, diferentemente das armas contundentes onde pode ser

melhor atingir os membros ou a cabeça visando quebrar algum osso.

Sucessos críticos de armas perfurantes causam hemorragias internas que continuam sangrando podendo levar um alvo a morte muito facilmente. Em caso de sucesso crítico o personagem pode escolher causar uma hemorragia, em regras um alvo com uma hemorragia perde 1 pv por turno, sem direito a nenhum IP, até o limite de metade do dano recebido.

Corte: Armas cortantes quando atingem o seu alvo provocam cortes que rasgam a pele abrindo valas na corpo do alvo, são o tipo mais comum de dano provocando laceração da pele, personagens que usam armas cortantes geralmente buscam acertar os membros ou cabeça do alvo.

Sucessos críticos de armas cortantes podem decepar uma parte do corpo de um alvo, em caso de ataques na cabeça podem causar a decaptação. Em caso de sucesso crítico o personagem pode escolher decepar a parte atingida, porém o alvo pode fazer um teste de CON para evitar o decepamento.

Dano: indica o dano da arma, este dano é o padrão de uma arma de tamanho médio.

Iniciativa: indica o valor que será somado à iniciativa do personagem, estes valores variam de acordo com as peculiaridades de cada arma, geralmente armas velozes e menores possuem uma iniciativa maior, enquanto armas pesadas e complicadas de se usar possuem uma iniciativa menor e em muitos casos uma penalidade.

Perícia: nesta coluna estão definidas as perícias bases para se usar tal arma, um personagem deve ter pelo menos um ponto de perícia para poder utilizar a arma, sem esse ponto ele contará apenas com a sua DES para cálculo do seu valor de Ataque e/ou Defesa.

Peso: indica o peso padrão da arma, esse peso leva em consideração uma arma padrão feita do material que tais armas são comumente feitas (metal ou madeira geralmente), armas feitas de outros materiais podem ter valores maiores ou menores dependendo do material, outra consideração é o tamanho, armas pequenas pesam metade do preço e armas grande pesam o dobro.

Preço: indica o preço padrão da arma em tibares de ouro numa cidade padrão de Arton, em outras localidades mais isoladas ou mais cosmopolitas (como Vectora por exemplo) o preço pode aumentar ou diminuir respectivamente.

Adaga: arma de dois gumes cuja lâmina pode variar entre 10cm e 30cm de comprimento.

Adaga Sai: adaga de cerca de 45cm com 3 pontas, originária de Tamu-ra, se usada numa manobra de desarme ela concede um bônus de +5%.

Alabarda: grande machado com cerca de 1,70m a 1,80m, usado geralmente por tropas do exército, por possuir uma lâmina na ponta pode ser usada numa manobra de investida causando 3d4 de dano perfurante.

Bastão: pedaço de madeira com cerca de 1,50m a 1,70m de altura confeccionado em madeira rígida.

Bastão de rato: originária de Tamu-ra é um bastão longo acrescido de um bastão pequeno unidos por uma corrente, pode ser usado numa manobra de lutar com 2 armas.

Bola com corrente: corrente com cerca de 1,5metros a 2,0m com um peso na ponta, geralmente uma bola de aço com espinhos ou cravos.

Cajado: uma bastão guia, normalmente usado por arcanos e alguns sacerdotes é ornamentado e um pouco mais comprido que o bastão tendo entre 1,70m e 2,0m de comprimento.

Chicote: arma feita de couro reforçado, possui um bastão na base mais utilizado para punir escravos do que em combate, se usado numa manobra de imobilizar concede +5% de bônus no teste.

Clava: é a arma mais rudimentar que existe tratando-se apenas de um pedaço de pau ou galho arrancado de uma árvore.

Corrente com cravos: uma corrente de metal cujos elos estão cravos e espinhos de metal que rasgam a pele de suas vítimas, é usado como um chicote.

Escudo de Ataque: escudo de metal com cravos, espinhos ou lâminas em suas bordas ou face, projetado para atacar é necessário comprar a perícia de Ataque.

Espada Corrente: espada feita de ossos afiados e metal unidos através de uma corrente. Funciona como uma espada mas pode ser através de um mecanismo e se transforma em uma corrente com 1,80m de comprimento, ativar ou desativar o mecanismo consome uma ação do personagem usar a espada como corrente exige perícia própria.

Espada Bastarda: uma espada de uma mão grande o suficiente para permitir seu uso com as 2 mãos aumentando assim o dano.

Espada Cimitarra: espada de um gume, de formato recurvado muito comum entre guerreiros do deserto e elfos. Existe em dois tamanhos: curta e a longa.

Espada Curta: espada mais curta e mais leve que as espadas tradicionais usada por gladiadores, mulheres e jovens.

Espada de duas lâminas: uma espada com uma lâmina em cada extremidade é complexa de se manejar exigindo o aprimoramento ambidestria e a manobra lutar com duas armas.

Espada de 2 mãos: espada de lâmina mais larga e

mais pesada projetada para ser usada exclusivamente por 2 mãos para aproveitar o máximo de força do seu usuário, adiciona 1,5 o modificador de FOR ao dano.

Espada longa: a espada tradicional medieval, com lâmina entre 70cm e 1m de comprimento.

Espada montante: é a maior e mais larga espada medieval projetada para ser usada por guerreiros muito fortes, de difícil manejo é usada com golpes simples mas devastadores.

Espada Rapier: Espada tradicional de esgrimistas, piratas e swashbuckles ela aproveita a velocidade e golpes precisos do que realmente a força do usuário.

Espada sabre: é uma arma recurvada de um gume, com cerca de 1m de comprimento é comum entre os elfos.

Flauta longa de metal: desenvolvida pelos bardos para ser usada em ambientes onde armas não são permitidas, trata-se de uma flauta comum mas feita de metal que pode ser usada como um bastão.

Foice: originalmente utilizada como ferramenta em colheitas seu uso foi adaptado para o combate, sua lâmina recurvada rasga facilmente o metal das armaduras, ignore o IP do adversário sempre que causar um dano crítico com a foice, existe em dois tamanhos, longa e curta.

Espada Tien: espada originária de Tamu-ra é composta de uma lâmina longa recurvada na ponta e de uma meia lua cortante no cabo, se usada numa manobra de desarme concede +5%.

Katana: originária de Tamu-ra é a arma tradicional dos samurais sacerdotes de Lin-Wu é guardada com muito cuidado por seus donos sendo considerada uma arma de tradição, geralmente passada de pai para filho entre as famílias de samurais.

Katar: arma construída originalmente para caçar tigres, trata-se de uma lâmina de dois gumes apoiada ao antebraço do usuário para dar mais impacto nos golpes.

Kusarigama: arma originária de Tamu-ra muito usada por ninjas, trata-se de uma foice curta com uma corrente de 1,5m presa ao cabo, usada como foice ignora o IP do adversário quando se tratar de um sucesso crítico e se usada como corrente concede um bônus de +5% nos testes de Imobilização.

Lança Dragonlance: enorme lança de metal projetada para caçar dragões e criaturas muito grandes ela adiciona 1,5 o modificador de Força ao dano, se usada a cavalo ela permite usar a Força do cavalo como modificador de dano.

Lança: a arma tradicional de exércitos, geralmente é a arma padrão dos soldados de um reino, trata-se de um cabo de madeira ou ferro com uma ponta de dois gumes, existe um dois modelos a lança leve e a lança pesada. A lança leve pode ser arremessada já a lança pesada permite atacar um adversário numa distância de até 5m, no combate tático pode atacar um alvo que esteja a um quadrado de distância.

Leque de metal: um leque aparentemente comum mas suas bordas são feitas de metal afiadas como lâminas, podem ser usadas para ataque e passam despercebidos por qualquer observador.

Maça: arma robusta, trata-se de um cabo com uma ponta rombuda, existe em dois tamanhos a leve e a pesada.

Maça morningstar: maça cuja ponta compõe de uma bola preenchida por espinhos ou cravos causa dano por perfuração e esmagamento.

Machado de combate: machado de uma lâmina, pode ser usado com uma única mão.

Machado grande: machado pesado de lâmina dupla muito utilizado por bárbaros.

Mangual duplo: esta arma exótica possui duas correntes e duas bolas metálicas, uma em cada extremidade, exige treinamento do usuário para não ferir-se em seu uso.

Mangual: uma arma composta de um cabo, uma corrente e uma bola metálica projetada para direcionar a força do usuário em um golpe. Existe em 2 versões, leve usado para uma mão e pesada para o uso com 2 mãos.

Manopla com cravos: luva de metal com garras ou espinhos de metais amplia o dano de socos.

Martelo de guerra: um martelo de cabo longo, com uma cabeça chata que causa dano por contusão, a cabeça oposta tem a forma de uma garra e causa dano por perfuração, na sua ponta existe uma lâmina que pode ser usada em manobras de investida.

Martelo: arma muito usada por anões existe em dois tamanhos, leve e pesado. O martelo leve pode ser arremessado o martelo grande acrescenta 1,5 o modificador de força no dano.

Tridente: originalmente um instrumento de pesca foi adaptado pelos gladiadores como arma, também é a arma símbolo dos sacerdotes do Grande Oceano.

Aji: é uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina é o arco propriamente dito e a empunhadura fica onde seria a corda. Essa arma pode ser encontrada em duas formas: leve (usada com uma só mão) e pesada (usada com ambas as mãos).

Nome	P/C/E	Dano	Inic	Peso	Preço
Espada bastarda (2 mãos)¹	C	2d6	-1	5	350
Espada de duas lâminas¹	C	1d6	-1	3,5	300
Espada de duas mãos¹	C	2d6	-2	7	500
Espada montante¹	C	3d6	-3	10	750
Foice longa¹	P	1d8	-1	5	200
Bola com corrente²	E	1d8	-1	4	50
Chicote²	E	1d4	+0	1	50
Corrente com cravos¹ ²	P	2d4	-1	5	250
Mangual duplo	E	1d10	-1	5	900
Mangual leve	E	1d8	-1	3	80
Mangual pesado	E	1d6	-1	4	150
Espada Cimitarra curta*	C	1d6	+0	1,5	180
Espada curta*	C	1d6	+0	1,5	100
Espada bastarda (1 mão)	C	1d10	-1	5	350
Espada Cimitarra longa*	C	1d8	-1	3	250
Espada Longa	C	1d8	-1	4	150
Espada Tien	C	1d8	+0	2	750
Katana*	C	1d10	-1	3	1000
Espada-Corrente¹ ²	P	1d6	-1	3	950
Adaga Sai*	P	1d4	+1	0,5	40
Adaga*²	P	1d4	+1	0,5	20
Aji leve*	C	1d4	+0	1,5	200
Carta de baralho de metal*²	C	2	+1	0,2	20
Foice curta	P	1d4	+1	0,5	20
Leque de metal²	C	1d6	+0	1	100
Kusarigama¹ ²	P	1d4	-1	3	200
Bastão	E	1d6	+0	2	30
Bastão de rato	E	1d6	-1	2	70
Cajado	E	1d6	+0	1	50
Flauta longa de metal	E	1d6	+0	1	300
Clava	E	1d6	+0	1,5	30
Katar*	P	1d6	+0	1,5	50
Manopla com cravos	P	4	+0	1	50
Escudo de Ataque	E	1d6	+0	2	200
Espada sabre*	C	1d6	+0	1,5	150
Espada rapier*	P	1d6	+0	1	150
Aji pesado¹	C	2d6	-1	4,5	400
Alabarda¹ ²	C	2d4	-2	6	200
Lança Dragonlance	P	3d10	-3	10	900
Lança leve²	P	1d8	+0	2,5	20
Lança pesada¹	P	1d10	+1	4,5	50
Tridente¹ ²	P	1d10	-1	3	90
Maça leve	E	1d6	+0	2	50
Maça Morningstar	E / P	1d10	-1	3,5	400
Maça pesada	E	1d8	-1	3	120
Martelo de guerra	E / P	1d8	-1	4	200
Martelo leve²	E	1d6	+0	1,5	30
Martelo pesado	E	1d10	-1	3	120
Machado de combate²	C	1d10	-1	3,5	400
Machado grande¹	C	1d12	-3	7	600
Nunchaku	E	1d6	+0	2	120

*** A arma pode ser usada com o bônus de DES ao invés de FOR no dano.**

Rifle: Arma com maior alcance e poder de fogo ideal para combate em áreas abertas . Os rifles necessitam de manutenção periódica de 1 mês ou então na primeira falha elas param de funcionar permanentemente.

Garrucha: utilizada por tropas de assalto ou para lutas em ambiente fechados como masmorras, necessitam de manutenção periódica de 1 mês ou então na primeira falha elas param de funcionar permanentemente.

Pistola: Menor arma de fogo usada. As pistolas necessitam de manutenção periódica de 1 mês ou então na primeira falha elas param de funcionar permanentemente.

Zarabatana: arma capaz de disparar pequenos dardos muitas vezes impregnados com poderosos venenos ou soníferos.

Shuriken: pode-se disparar uma quantidade de shurikens por turno igual ao seu modificador de DES.

Funda: Uma funda dispara bolinhas de chumbo. Os druidas e halflings apreciam as fundas. O modificador de Força do personagem é aplicado nas jogadas de dano, semelhante às armas de arremesso.

Besta de mão: Essa arma exótica e comum entre os ladinos e personagens que favorecem a furtividade em detrimento da força. Elas podem ser recarregadas com a mão inábil. O personagem é capaz de disparar, mas não recarregar, essa arma usando uma única mão, sem sofrer penalidades. Ele pode disparar uma besta em cada mão, sofrendo as penalidades normais nas jogadas de ataque.

Besta Pesada: Uma besta pesada é recarregada através de uma pequena manivela. Recarregar uma besta pesada exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Normalmente, operar uma besta pesada exige as duas mãos.

Besta Leve: Uma besta leve é recarregada através de uma pequena manivela, operar uma besta leve exige as duas mãos. No entanto, o personagem é capaz de disparar, mas não recarregar, uma besta leve usando uma única mão, mas o teste será difícil.

Arco Longo: Arco com 70cm a 1m dispara flechas mais longas. O personagem deve ter as duas mãos livres para disparar um arco, independente do seu tamanho. Um arco longo é muito desbalanceado para ser disparado por personagens montados.

Arco Curto: arco com cerca de 50cm a 70cm de comprimento. O personagem deve ter as duas mãos para disparar um arco, independente do seu tamanho. Os personagens montados são capazes de disparar um arco curto.

Arco Composto: arco com sistema de curvatura mais acentuado, que permite aumentar a força aplica à corda possibilitando maior dano, soma o modificador de FOR

ao dano da arma.

Boleadeira: Arma composta de três pesos de metal unidos por tiras de couro, são arremessadas contra um adversário imobilizando-o. A vítima precisa passar num teste normal de Escapismo ou AGI difícil para escapar da imobilização.

Bumerangue: arma recurvada de madeira ou osso, que quando arremessada retorna ao ponto de origem.

Carta de baralho de metal: muito usado por especialistas em locais onde armas são proibidas como recurso de defesa, são cartas do tamanho e formato de cartas normais mas feitas de lâminas de aço funcionando como uma navalha, podem ser arremessadas a curtas distâncias.

Chakram: pequeno disco de metal com as bordas afiadas.

Dardos: pequenas setas pontudas que podem ser escondidas na palma da mão, podem ter arremessadas até 3 dardos numa única rodada.

Escudo de arremesso: um escudo circular com aerodinâmica para arremesso é mais leve e portanto menos resistente que os escudos normais, é necessário ter a perícia Arremesso para usá-lo.

As armaduras estão apresentadas da seguinte forma:

Armadura: exibe o nome da armadura ou como ela é mais comumente chamada.

IP: define o valor de IP que a armadura concede, esse IP pra efeito de regras é considerado cinético.

Iniciativa: ao invés de usarmos as penalidades de AGI e DES existentes na versão original do livro, para facilitar achamos mais práticos colocar um redutor de iniciativa, pois esse redutor é o principal produto final das penalidades.

Focus: indica a penalidade de Focus, esse valor deve ser subtraído do total de focus do arcano.

Peso: indica o peso da armadura, esse peso é considerado o peso de uma armadura padrão, sem nenhum modificador.

Preço: o preço padrão da armadura numa cidade comum do reinado.

Tipo: indica o tipo de armadura, se é leve, média ou pesada.

O tempo necessário para vestir uma armadura depende de seu tipo:

Nome	P/E/C	dano	Iniciativa	Preço	Peso (Kg)	Alcance (m)
Arco Composto	P	1d10	+0	1000	1,5	45m
Arco curto	P	1d6	+0	300	1	15m
Arco longo	P	1d8	+0	750	1,5	30m
Garrucha	P	2d10	-1	1000	5	10m
Rifle	P	1d12	-1	1250	4,5	50m
Pistola	P	1d8	-1	750	3,5	20m
Boleadeira	E	1	+0	20	1	10m
Bumerangue	E	1d4	+1	50	0,8	10m
Carta de Baralho de Metal	C	2	+0	0,2	2	5m
Chakram	C	1d4	+0	120	1	10m
Dardos	P	1	+1	50	0,1	5m
Escudo de arremesso	E	1d4	+0	450	1	10m
Funda	E	1	+0	10	0,3	5m
Shuriken	P	2	+0	0,5	0,2	10m
Besta de mão	P	1d4	+0	1000	1	10m
Besta leve	P	1d8	+0	350	2	25m
Besta pesada	P	1d10	-1	500	4	40m
Zarabatana	P	1	+0	20	0,2	10m

Armaduras

A armadura de um personagem o protegerá durante o combate, mas também é capaz de atrapalhar seus movimentos. A informação contida nessa tabela abrange as armaduras para criaturas Médias.

O tempo exigido para um personagem vestir sua armadura depende do tipo do equipamento A armadura não é a única indumentária que um personagem pode escolher, mas certamente é muito importante. Além disso, dependendo da classe, um personagem saberá usar todas, algumas ou nenhuma armadura, incluindo escudos.

Escudo	IP	Iniciativa	Preço	Peso (Kg)
Bracelete	1	+0	200	2,0
Broquel	2	+0	150	2,5
Escudo de arremesso	3	+0	450	1,0
Escudo de ataque	3	+0	200	2,0
Escudo de corpo	10	-6	300	22,5
Escudo grande de madeira	6	-1	70	5,0
Escudo grande de metal	8	-2	200	7,5
Escudo pequeno de madeira	3	+0	30	2,5
Escudo pequeno de metal	4	-1	90	3,0

Armadura	IP	Iniciativa	Peso	Pen focus	Preço	Tipo
Corselete de tecido	1	-1	5	0	50	Leve
Haramaki	2	-2	7	-1	300	Leve
Corselete de couro	1	-2	7,5	-1	100	Leve
Corselete de couro reforçado	2	-3	10	-1	250	Leve
Armadura de escamas	3	-4	15	-2	500	Leve
Colete de malha	4	-4	15	-3	750	Leve
Colete de ferro	5	-4	12	-4	2000	Média
Yoroi	3	-4	12	-3	500	Média
Manto de ferro	5	-4	15	-4	2500	Média
Okashi	1	-4	15	-1	150	Média
Tatehage okegaw a	6	-4	15	-5	1800	Média
Camisa de malha	4	-5	17	-3	1000	Média
Corselete de placas	5	-6	22,5	-4	1750	Média
Armadura de placas de bronze	5	-5	20	-5	6000	Pesada
Tanko do	4	-5	20	-3	5000	Pesada
Armadura de batalha	7	-6	25	-6	15000	Pesada

Tipo	Vestir	Retirar
Escudo	1 ação	1 ação
Leve	1 minuto	1 minuto
Média	4 minutos	1 minuto
Pesada	6 minutos	2,0 minutos

Escudo de arremesso: um escudo circular com aerodinâmica para arremesso é mais leve e portanto menos resistente que os escudos normais, é necessário ter a perícia Arremesso para usá-lo.

Escudo de Ataque: escudo de metal com cravos, espinhos ou lâminas em suas bordas ou face, projetado para atacar é necessário comprar a perícia de Ataque.

Escudo de corpo: escudo largo e longo, com uma ponta embaixo para ser cravado no chão, protege todo o personagem, enquanto o personagem o estiver usando ele não poderá atacar porém o escudo concede 100% de defesa contra qualquer ataque frontal ao personagem.

Escudo Grande: protege a região do antebraço, considera-se grandes, escudos maiores que 60cm de diâmetro pode ser feito de madeira ou metal.

Escudo pequeno: protege a região do antebraço, considera-se pequenos, escudos menores que 60cm de diâmetro pode ser feito de madeira ou metal.

Broquel: escudo pequeno de metal, é acoplado ao antebraço, mas deixa a mão livre para ser usada.

Braceletes: braceletes de metal que podem ser usados para aparar ataques rebatendo ataques, deixa as mãos livres.

Equipamentos de Aventura

Os aventureiros enfrentam todos os tipos de desafios e dificuldades e um equipamento adequado pode significar a diferença entre o sucesso ou o fracasso da missão.

Quase todos os itens a seguir são equipamentos básicos, que podem ser úteis independente da classe ou das perícias do usuário. Os equipamentos de aventura são encontrados na Tabela abaixo, incluindo os benefícios que ele concedem ao usuário.

Algemas e Algemas (obra-prima): A algema detalhada na tabela é capaz de aprisionar uma criatura Média. Uma criatura algemada utiliza a perícia Escapismo (Difícil). Quebrar uma algema exige um teste de Força (contra uma Força 32).

A maioria das algemas tem fechaduras; adicione o custo da fechadura desejada ao custo da algema. É possível adquirir algemas para criaturas Pequenas com o mesmo custo. As algemas para criaturas Grandes custam dez vezes o valor indicado; para criaturas Enormes, custam 100 vezes o preço base.

As criaturas Imensas, Colossais, Miúdas, Diminutas e Minúsculas só podem ser aprisionadas em algemas feitas especialmente para seu tamanho.

Algibeira: Essa bolsa de couro prende-se ao cinto. É muito boa para guardar itens pequenos.

Aríete: Esse tronco com uma ponta de ferro é o instrumento perfeito para derrubar portas. Ele concede +10% no teste de Força realizado para arrombar uma porta e permite que outro personagem auxilie na tarefa.

Arpéu: Um arpéu é amarrado na ponta de uma corda. Ele é usado para se fixar em uma parede, janelas, galhos de árvores e locais similares. Lançar um arpéu requer um sucesso num teste de Arremesso.

Caneta Tinteiro: Uma caneta tinteiro é uma vareta de madeira com uma ponta especial. A ponta absorve a tinta quando é mergulhada em um vidro e deixa uma trilha quando desliza sobre uma superfície.

Cantil: Um cantil é um saco de couro com um lado mais fino, usado para guardar água.

Cobertor de Inverno: Um cobertor de lã grosso e

acolchoado, feito para proteger o personagem de um ambiente frio.

Corda de Cânhamo: Essa corda tem 2 pontos de vida e pode ser quebrada com um teste de Força (Contra uma FOR 30).

Corda de Seda: Essa corda tem 4 pontos de vida e pode ser quebrada com um teste de Força (contra FOR 30). Ela é tão flexível que concede -10% em testes de de Escapismo.
Escada (3 m): Esse item é uma escada de madeira simples e reta.

Espelho de Metal Pequeno: Esse espelho de aço polido é útil para observar em esquinas, sinalizar para amigos suando os reflexos do sol, vigiar uma medusa, certificar-se que está apresentável para encontrar a rainha e examinar ferimentos em lugares difíceis de alcançar no corpo.

Estrepes: Um estrepe é uma peça de metal de quatro pontas afiadas, elaborada para que uma ponta sempre fique voltada para cima, não importa a localização do objeto. O usuário espalha os estrepes no chão, na esperança que seus inimigos pisem neles ou diminuam sua velocidade para evitá-los.

Uma bolsa de 1 kg de estrepes recobre uma área de 1,5 m^2. Sempre que uma criatura entrar em uma área coberta por estrepes (ou lutar em seu interior), é provável que ela seja atingida.

Normalmente o IP de armaduras não é considerado porém, caso a vítima esteja usando um sapato ou qualquer outro calçado, ela recebe +2IP.

Se a criatura falhar num teste de AGI por rodada enquanto ela estiver numa área coberta por estrepes ela recebe 1 ponto de dano e seu deslocamento é reduzido à metade. Uma criatura em Investida ou correndo pára imediatamente quando pisar em um estrepe.

Fechadura: Uma fechadura ou cadeado funciona com uma chave grande. A dificuldade para arrombar uma fechadura ou cadeado com a perícia Manusear Fechaduras simples (Fácil), padrão (Normal), boa (Difícil) ou incrível (Muito Dificil).

Frasco: Esse recipiente de cerâmica, vidro ou metal contém uma tampa e comporta 500 ml de líquido.

Jarro de Cerâmica: Um jarro de cerâmica simples, que contém uma rolha e comporta 4L de liquido.

Lâmpada: Uma lâmpada ilumina claramente uma área de 4,5 m de raio e permanece acesa durante 6 horas, usando 500 ml de óleo. Ela ilumina melhor que uma tocha, mas diferente de uma lanterna, sua chama é desprotegida e pode se extinguir facilmente, uma situação muito perigosa para os aventureiros. O personagem é capaz de portar a lâmpada em uma única mão.

Lanterna Coberta: Uma lanterna coberta tem duas laterais abertas ou com portinholas. Ela ilumina claramente um cone de 9 m de comprimento e fornece iluminação precária em um cone de 18 m. Ela queima durante 6 horas com 500 ml de óleo. O personagem é capaz de portar uma lanterna coberta em uma única mão.

Lanterna Furta-Fogo: Uma lanterna furta-fogo tem uma pequena abertura em um dos lados. Os demais são polidos internamente para refletirem toda a luz numa única direção. Ela ilumina claramente um cone de 18 m de comprimento e fornece iluminação precária em um cone de 36 m. Ela queima durante 6 horas com 500 ml de óleo. O personagem é capaz de portar uma lanterna furta-fogo em uma única mão.

Luneta: Os objetos observados através da luneta ficam duas vezes maiores que seu tamanho real.

Marreta: Esse martelo de duas mãos é excelente para arrombar baús de tesouro.

Martelo: Esse martelo pequeno de cabeça de ferro é útil para cravai pítons na parede. Caso seja usado em combate, o martelo será uma arma improvisada de uma única mão, que causa dano de concussão equivalente a uma manopla com cravos do mesmo tamanho.

Mochila: Uma mochila é uma bolsa de couro carregada nas costas, normalmente com tiras para prendê-la.

Óleo: 500 ml de óleo queimam durante 6 horas em uma lanterna. O personagem pode usar um frasco de óleo como um projétil de área (veja Arremessar Projétil de Área). Utilize as regras para o fogo alquímico, mas o personagem demora uma ação de rodada completa para inserir um pavio no frasco.

O personagem poderia espalhar 500 ml de óleo no chão e cobrir uma área de 1,5 m^2, mas apenas sobre uma superfície regular. Quando se inflamar, o óleo queima durante 2 rodadas e causa 1d4 pontos de dano por fogo a cada criatura na área.

Papel: Uma folha de papel comum feita de fibra de tecidos.

Pé de Cabra: Essa barra de ferro serve para abrir recipientes fechados. Um pé de cabra é a ferramenta perfeita para forçar uma porta ou cofre, arrebentar correntes e similares. O personagem recebe +10% de bônus nos testes de Força realizados com esse propósito.

Caso seja usado em combate, o pé de cabra será uma arma improvisada de uma única mão, que causa dano de concussão equivalente a uma clava do mesmo tamanho.

Pederneira e Isqueiro: Colidir esses objetos entre si gera uma faísca. Quando as faíscas estão sobre uma

substância inflamável, o personagem é capaz de obter uma pequena chama. Acender uma tocha usando uma pederneira e um isqueiro exige uma ação de rodada completa e acender qualquer outro material geralmente exige mais tempo.

Pergaminho: Uma folha de pergaminho é um pedaço da pele de cabra ou de ovelha preparada para escrita.

Píton: Quando uma parede não tem apoio para as mãos e os pés, o personagem é capaz de criá-los. Um píton é um espeto de metal com um orifício para sustentar uma corda.

Porta-mapas: Essa capa de couro ou tubo fino serve para guardar pergaminhos ou papéis enrolados.

Rações para Viagem: As rações para viagem incluem alimentos secos, compactos e muito energéticos, adequados para viajantes, como carne seca, frutas secas, biscoitos e amêndoas.

Saco de Dormir: Os aventureiros nunca sabem onde irão dormir e um saco de dormir permite que consigam se acomodar melhor em celeiros ou no chão. Um saco de dormir é composto de um colchão e uma coberta, finas o bastante para serem enroladas e amarradas. Numa emergência, pode servir como maca.

Saco: Esse item é feito de estopa ou material similar e tem uma corda para ser fechado.

Sinete: Cada sinete possui um símbolo personalizado cravado. Quando pressionado sobre parafina aquecida, ele deixa uma marca facilmente identificável.

Tenda: Uma tenda simples com espaço para duas pessoas.

Tinta: Tinta preta. O personagem pode comprar outras cores, mas elas custam o dobro do preço indicado.

Tocha: Uma tocha simples é um bastão de madeira com tecido ensopado na ponta. A tocha queima durante 1 hora, iluminando claramente um raio de 6 m e fornece iluminação precária em um raio de 12m. Caso seja usada em combate, a tocha será uma arma improvisada de uma única mão, que causa dano de concussão equivalente a um cajado do mesmo tamanho +1 ponto de dano por fogo.

Vara (3 m): Quando o personagem suspeitar de uma armadilha, ele poderia utilizar essa vara de 3 m para se certificar, em vez de usar as próprias mãos.

Vela: Uma vela ilumina uma área com 1,5 m de raio e leva uma hora para ser consumida.

Vidro: Um recipiente de cerâmica, vidro ou metal com rolha que comporta 500 ml de líquido. O vidro normalmente não é maior que 2,5 em de lado e 7,5 em de altura.

Itens e Substâncias Especiais

Essas substâncias especiais são valiosas para os aventureiros. Todas elas, com exceção da infinita e da água benta, podem ser fabricadas por qualquer personagem com a perícia Ofícios (alquimia).

Ácido: O personagem é capaz de arremessar um frasco de ácido como um projétil de área. Esse ataque é feito realizando um teste da perícia Arremesso com um alcance de 3m. Um impacto direto causa 1d6 pontos de dano. Qualquer criatura num raio de 1,5 m do ponto de impacto do ácido sofre 1 ponto de dano de ácido devido à dispersão.

Água Benta: A água benta causa dano aos mortos-vivos e seres planares malignos, como se fosse ácido. O personagem é capaz de arremessar um frasco de água benta como um projétil de área Esse ataque é feito realizando um teste da perícia Arremesso com um alcance de 3m.

Um frasco se quebrará quando atingir uma criatura corpórea, mas deve ser aberto (e o liquido aspergido) contra alvos incorpóreos. Portanto, somente é possível aspergir a água benta em uma criatura incorpórea adjacente ao personagem.

Um impacto direto causa 2d4 pontos de dano em mortos-vivos. Qualquer criatura desse tipo num raio de 1,5 m do ponto de impacto sofre 1 ponto de dano devido â dispersão.

Antídoto: Quando um personagem ingere um antídoto, ele recebe +30% de bônus nos testes de CON contra venenos durante 1 hora.

Bastão de Fumaça: Esse bastão de madeira tratado pela alquimia emana uma fumaça espessa e escura quando está aceso. A fumaça preenche um cubo de 3m de área. O bastão é consumido após 1 rodada e a fumaça se dispersa naturalmente.

Bastão Solar: Esse bastão de 30 em e ponta dourada brilha quando sofre um impacto. Ele ilumina claramente um raio de 9 m e fornece iluminação precária em um raio de 18 m. Ele queima durante 6 horas; depois, a poma dourada estará incinerada e inútil.

Bolsa de Cola: Essa bolsa de couro redonda está repleta com uma substância alquímica pegajosa. Quando o personagem arremessa a bolsa de cola em uma vítima (Esse ataque é feito realizando um teste da perícia Arremesso com um alcance de 3m), a bolsa se rompe e a cola alquímica se espalha, envolvendo a criatura e tornando-se grossa e pegajosa em contato com o ar.

Uma criatura envolvida pela cola tem todos os testes físicos como difíceis e deve obter sucesso em um teste AGI, ou ficará presa no chão, incapaz de se deslocar. Mesmo se obtiver sucesso, o deslocamento do alvo será reduzido à metade.

As criaturas Enormes ou maiores não são afetadas pela bolsa de cola. Uma criatura alada não ficará presa no solo, mas deve realizar o teste de AGI não conseguirá voar (assumindo que utilize as asas para fazê-lo) e cairá.

Uma bolsa de cola não funciona sob a água. Uma criatura aprisionada no chão (ou incapaz de voar) é capaz de se libertar com um teste bem-sucedido de Força (Contra uma FOR 20) ou causando 15 pontos de dano na substância com uma arma cortante.

Uma criatura que tentar escapar da cola, ou outra criatura ajudando-a, não precisa realizar jogadas de ataque; atingir a cola é automático e a vítima somente precisa executar a jogada de dano.

Uma vez livre, a criatura conseguirá se deslocar (inclusive voar) com a metade do seu deslocamento. Um conjurador deve obter sucesso em um teste de WILL para conjurar suas magias. A cola se torna frágil e quebradiça depois de 2d4 rodadas, estilhaçando-se e perdendo a eficácia.

Fogo Grego: O fogo alquímico é uma substância grossa e pegajosa, que entra em combustão quando é exposta ao ar. O personagem é capaz de arremessar um frasco de fogo alquímico como um projétil de área Esse ataque é feito realizando um teste da perícia Arremesso com um alcance de 3m.

Um impacto direto causa 1d6 pontos de dano. Qualquer criatura num raio de 1m do ponto de impacto do frasco sofre 1 ponto de dano de fogo devido à dispersão. Na rodada subseqüente ao impacto, o alvo sofre 1d6 pontos de dano adicional. Se desejar, o alvo pode usar uma ação para extinguir as chamas antes de sofrer o dano adicional. Saltar em um lago ou extinguir as chamas magicamente elimina automaticamente as labaredas.

Fósforo: Essa substância alquímica, afixada na ponta de uma pequena vareta de madeira, se incendeia quando é friccionada. Criar uma chama usando um fósforo é muito mais rápido que utilizando uma pederneira e um isqueiro (ou uma lente de aumento).

Acender uma tocha com um fósforo exige uma ação padrão (em vez de uma ação de rodada completa) e inflamar qualquer outro material geralmente exige mais tempo.

Pedra Trovão: O personagem é capaz de arremessar a pedra trovão como um teste de pericia Arremesso, com alcance de 6m. Quando ela atinge uma superfície sólida (ou é golpeada com força), cria uma explosão ensurdecedora que é considerada um ataque sônico. Qualquer criatura num raio de 9m deve obter sucesso em um teste de CON ou ficará ensurdecida durante 1 hora.

Uma criatura surda, além dos efeitos óbvios, sofre -4 de penalidade na Iniciativa e 20% de chance de perder qualquer magia conjurada que tenha um componente verbal. Como não é necessário acertar um alvo, o atacante pode simplesmente mirar em uma área específica de 1,5m^2.

Poção de Cura: encontra-se na forma de frascos, embutidos com um líquido, que possui propriedades revigorantes e regenerativas, caso seja ingerido ou colocado sobre um ferimento ele recupera 1d6 pontos de vida perdidos.

Instrumentos de kits

Esses equipamentos são particularmente úteis para utilizar determinadas perícias ou poderes dos kits.

Azevinho e Visco: Ramos de azevinho e visco são utilizados pelos druidas como o foco divino padrão das magias do kit. Os druidas são capazes de encontrar essas plantas com facilidade na natureza, então recolhem os ramos que precisam de graça.

Balança de Mercador: Essa balança inclui dois pratos e vários pesos. Uma balança de mercador concede +10% de bônus no teste de Avaliação envolvendo qualquer material que tenha o valor relacionado ao peso, incluindo os objetos de metais preciosos.

Bolsa de Componentes de Magia: Uma pequena bolsa de couro impermeável, repleta de diversos compartimentos pequenos. Considera-se que um conjurador que tenha uma bolsa de componentes de magia possui todos os componentes materiais e focos necessários, exceto aqueles que tenham um custo especifico.

Clepsidra: Esse dispositivo grande e pesado é usado para marcar a passagem do tempo, com margem de erro de meia hora a cada dia. Um ajuste corrige o desvio. Um clepsidra requer uma fonte de água e não pode ser movido, pois calcula o tempo por meio da queda regular de gotas d’água. Ele é considerado uma curiosidade para os ricos e um instrumento para o estudo das artes arcanas. A maioria das pessoas não sabe determinar a hora exata e não há muito sentido em saber que são 14:30h se ninguém compreende a informação.

Ferramenta (obra-prima): Esse instrumento profissional de excelente qualidade é a ferramenta perfeita para o trabalho. Ele concede +10% de bônus nos testes da perícia relacionada (se houver).

Alguns exemplos desses itens são: ferramentas de artesão (obra-prima), instrumentos de ladrão (obra-prima), kit de disfarces (obra-prima), kit de escalada (obra-prima), kit de primeiros socorros (obra-prima) e instrumentos musicais (obra-prima).

Essa descrição abrange qualquer outra ferramenta. Os bônus concedidos pela utilização de várias ferramentas (obra-prima) no mesmo teste de perícia não se acumulam, portanto um píton (obra-prima) e um kit de

escalada (obra-prima) não concedem +20% de bônus para realizar um teste de Escalar.

Ferramentas de Artesão: Essas ferramentas especiais incluem os objetos necessários para o uso das perícias Armeiro, Carpintaria, Ferreiro, Costureiro. Sem elas, o personagem deverá utilizar ferramentas improvisadas (-10% de penalidade nos testes), caso seja possível realizar o trabalho.

Ferramentas de Artesão (obra-prima): Essas ferramentas têm a mesma finalidade que as ferramentas de artesão (descritas acima), mas são os instrumentos perfeitos para o trabalho, portanto concedem +10% de bônus o uso das perícias Armeiro, Carpintaria, Ferreiro, Costureiro.

Grimório de Mago (em branco): Esse grande livro com capa de couro serve de referência para os magos. Um grimório contém 100 páginas de pergaminho e cada magia ocupa uma página por focus.

Instrumento Musical (obra-prima) ou Comum: Os instrumentos musicais populares incluem a flauta transversal, flauta doce, alaúde, bandolim e oboés. Um instrumento musical (obra-prima) concede +10% de bônus de Instrumentos Musicais envolvendo sua utilização e indicam o status do personagem.

Instrumentos de Ladrão: Esse conjunto contém as ferramentas necessárias para as perícias Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras. Ele inclui uma ou mais chaves mestras, várias pinças e alavancas metálicas, uma braçadeira extensa com travas, uma serra manual, uma pequena cunha e um maneio. Sem esses instrumentos, o personagem deverá utilizar ferramentas improvisadas e sofrera -10% de penalidade nos testes de Manusear Fechaduras e Armadilhas.

Instrumentos de Ladrão (obra-prima): Esse conjunto contém ferramentas adicionais e com excelente acabamento, que concedem +10% bônus nos testes de Manusear Fechaduras e Armadilhas.

Kit de Disfarces: Essa caixa inclui cosméticos, tinta para o cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Esta é a ferramenta perfeita para criar disfarces e concede +10% de bônus testes de Disfarces. Um kit de disfarces tem material suficiente para dez utilizações.

Kit de Escalada: Um conjunto de escalada inclui pítons especiais, botas com cravos, luvas e um arreamento que auxiliam em qualquer escalada. Esta é a ferramenta perfeita para a tarefa e concede +10% de bônus nos testes de Alpinismo.

Kit de Primeiros Socorros: Esse conjunto inclui ervas, ungüentos, bandagens e outros materiais úteis. Esta é a ferramenta perfeita para primeiros socorros e concede +10% de bônus nos testes de Medicina. Um kit de primeiros socorros tem material suficiente para dez utilizações.

Laboratório Alquímico: Esse conjunto de equipamentos inclui vasos de precipitação, frascos e equipamentos de mistura e medição, além de várias substâncias e produtos químicos. Um laboratório alquímico tem as ferramentas perfeitas para fabricar itens alquímicos, então concede +10% de bônus de circunstância nos testes de Alquimia. Considere que um personagem com a perícia Alquimia, mas sem este laboratório possui as ferramentas adequadas para a tarefa, mas não instrumentos suficientes para receber o bônus que o laboratório oferece.

Lente de Aumento: Essa lente simples permite que o usuário observe os detalhes de objetos pequenos. Ela e útil como substituto da pederneira e isqueiro para acender tochas. Criar chamas com uma lente de aumento exige uma luz intensa, como a luz do sol, que será localizada e uma substância inflamável para incendiar.

O processo exige uma ação de rodada completa. Uma lente de aumento concede +10% de bônus de nos testes de Avaliação relacionados com itens pequenos ou muito detalhados como uma gema.

Símbolo Sagrado de Madeira ou Metal: Um símbolo sagrado concentra energia positiva. Um sacerdote o utiliza como o foco de suas magias e uma ferramenta para expulsar mortos-vivos. Cada religião tem seu próprio símbolo sagrado. Um símbolo sagrado de prata não funciona melhor que um de madeira, mas serve como indicação do posto de seu usuário.
Símbolos Profanos: Um símbolo profano é similar a um símbolo sagrado, mas concentra energia negativa e é utilizado pelos sacerdotes malignos

Indumentária

Personagens diferentes desejam roupas diferentes para ocasiões distintas. Considera-se que um personagem iniciante tenha um traje de artesão, entretenimento, de explorador, de monge, de plebeu, de sábio ou de viajante. O primeiro traje não tem custo e não é considerado no peso que o personagem é capaz de carregar.

Traje de Artesão: Esse traje inclui uma camisa com botões, uma saia ou calças amarradas, sapatos e possivelmente um chapéu ou gorro. Ele também pode incluir um cinto ou avental de pano com bolsos para ferramentas.

Traje de Clima Frio: Um traje de clima frio inclui um casaco de lã, camisa de linho, gorro de lã, capa pesada, calças ou saia grossa e botas. Se estiver usando um traje de clima frio, um personagem recebe +20% de bônus nos testes de CON contra os perigos desse clima.

Traje da Corte: Esse traje inclui roupas de luxo, feitas sob medida, adequadas ao estilo da corte dos nobres. Influenciar nobres ou cortesões é uma tarefa difícil usando roupas comuns (-10% de penalidade nos testes

de perícias baseadas em Carisma para influenciar esses indivíduos).

Traje de Entretenimento: É um conjunto de roupas espalhafatosas para entreter as pessoas. Ainda que a roupa pareça tola, seu estilo confortável permite que o usuário realize acrobacias, dance, caminhe sobre a corda bamba ou simplesmente corra se a audiência ficar irritada.

Traje de Explorador: Esse traje é um conjunto de roupas adequadas para quem nunca sabe o que esperar. Inclui botas resistentes, calças ou saias de couro, um cinto, uma camisa (e talvez um colete ou jaqueta), luvas e uma capa. No lugar de uma saia de couro, uma túnica de couro pode ser utilizada sobre uma camisa de tecido. As roupas possuem vários bolsos (especialmente a capa). Ela também contém itens adicionais que podem ser úteis, como um cachecol ou um chapéu de aba larga.

Traje de Monge: Esse traje simples inclui sandálias, calças e camisas largas, amarradas com faixas de tecido. Esse traje é desenhado para permitir o máximo de mobilidade e tem uma qualidade excelente. O personagem é capaz de esconder pequenas armas em bolsos escondidos e nas dobras do tecido e as faixas são resistentes o bastante para serem usadas como pequenas cordas.

Traje de Nobre: Esse conjunto de roupas é desenhado especialmente para ser caro – e aparentar isso. Os tecidos são adornados com metais preciosos e gemas.
Traje de Plebeu: Esse conjunto de roupas consiste em uma camisa larga e calças soltas, uma saia ou um vestido. Um pano enrolado protege os pés no lugar dos sapatos.

Traje de Sábio: Perfeito para um sábio, esse traje inclui um roupão, um cinto, um gorro, sapatos macios e possivelmente uma capa.

Traje de Viajante: Esse conjunto de roupas consiste de botas, uma saia ou calças de lã, um cinto resistente, uma camisa (e talvez um colete ou jaqueta) e uma grande capa com capuz.

Traje Real: Inclui somente a indumentária, não o cetro, a coroa, os anéis e outros adornos da realeza. Os trajes reais são suntuosos, com pedras preciosas, ouro, seda e peles em abundância.

Vestimentas de Clérigo: Essas roupas eclesiásticas servem para desempenhar as funções sacerdotais e são inadequadas para aventuras.

Comida, bebida e hospedagem

Muitos viajantes se alojam em guildas, igrejas, casa de familiares ou entre os nobres. Porém, os aventureiros normalmente pagam por essa hospitalidade.
Alojamento: Alojar-se em uma estalagem pobre equivale a dormir no chão, próximo da lareira, usando um cobertor, isso se o estalajadeiro gostar do personagem e ninguém estiver preocupado com pulgas. As acomodações padrão têm mais qualidade e são aquecidas, incluindo um cobertor e travesseiro e a presença de companhias melhores. O alojamento de uma estalagem boa inclui um pequeno quarto particular com uma cama, um banheiro privativo e algumas outras amenidades.

Refeições: As refeições pobres são compostas de pão, tubérculos cozidos, cebolas e água. As refeições padrão incluem pão, cozido de galinha (sem muita galinha), cenouras e cerveja ou vinho aguado. Uma refeição boa consiste de pão com guloseimas, carne, legumes e cerveja ou vinho.

Transporte

Caso o personagem não possa ir para algum lugar a cavalo – seja pelo excesso de peso ou pela distancia – ele precisará de outra forma de transporte.

Barcaça: É um barco de 15 a 22,5 m de comprimento e 4,5 a 6 m de largura, que possui alguns remos para suplementar seu único mastro de vela quadrangular. Sua tripulação varia entre 8 e 15 pessoas e a barcaça consegue transportar entre 40 e 50 toneladas de carga ou 100 soldados. Ele é capaz de realizar viagens em mar aberto, navegar em rios (graças a seu fundo achatado) e atracar no litoral. Ele se desloca a 1,5 km por hora.

Barco a Remo: É um barco de 2,4 a 3,6 m, com capacidade para dois ou três passageiros Médios. Ele se desloca a 2,25 km por hora.
Carroça: É um veiculo aberto, de quatro rodas, usado para transportar cargas pesadas. Geralmente, é puxado por dois cavalos (ou outras bestas de carga). Uma carroça inclui os arreios necessários para puxar o veículo.
Carruagem: É um veiculo de quatro rodas, capaz de transportar até quatro pessoas em uma cabine fechada, mais dois condutores. Geralmente é puxado por dois cavalos (ou outras bestas de carga). Uma carruagem inclui os arreios necessários para puxar o veiculo.
Charrete: É um veículo de duas rodas que pode ser puxado por um único cavalo (ou outra besta de carga). Ele inclui os arreios necessários.
Caleio: Um galeão é um navio de três mastros, com setenta remos em cada lateral, que precisa de uma tripulação total de 200 pessoas. Um galeão tem 39 m de comprimento por 6 de largura e é capaz de transportar 150 toneladas de carga ou 250 soldados. Esse navio não consegue suportar viagens em mar aberto ou atracar no litoral. Ele se desloca a 6 km por hora (a remo ou à vela).
Navio: É um navio de 22,5 m de comprimento com quarenta remos, que precisa de uma tripulação total de 50 pessoas. Ele tem um único mastro com uma vela quadrangular e consegue transportar 50 toneladas de carga ou 120 soldados. Um navio é capaz de realizar viagens marítimas. Ele se desloca a 4,5 km por hora (a

remo ou à vela).
Navio de Guerra: É um navio de 30 m de comprimento com um único mastro e fileiras de remos para impulsioná-lo. Precisa de uma tripulação de 60 a 80 homens. Esse navio é capaz de transportar 160 soldados, mas não possui espaço suficiente para armazenar suprimentos e sustentar a tripulação em viagens muito longas. Esse navio não consegue realizar viagens marítimas ou atracar no litoral. Ele não é usado para transportar cargas. Ele se desloca a 3,75 km por hora (a remo ou à vela).
Trenó: É um vagão sobre lâminas de metal, usado para andar na neve e no gelo. Geralmente, dois cavalos (ou outras bestas de carga) puxam o veículo. Um trenó inclui os arreios necessários.
Veleiro: Esse grande navio tem entre 22,5 e 27 m de comprimento e 6 m de largura. Ele comporta uma tripulação de 20 pessoas e consegue transportar 150 toneladas. Ele tem valas quadrangulares e é capaz de realizar viagens marítimas. Ele se desloca a 3 km por hora.

Conjurações e Serviços

Muitas vezes, a melhor solução de um problema é contratar alguém para resolvê- lo. Como os personagens são aventureiros, essa solução deveria ser uma exceção, nunca a regra. No entanto, ela poderá ocorrer quando os PJs quiserem custear alguém para resolver um problema menor, seja entregar uma mensagem, conjurar uma magia ou transportá-los em uma viagem marítima

Condução de Carroça: O preço indicado representa um condutor e uma carroça para transportar pessoas (e uma carga leve) entre duas cidades. Uma peça de cobre levaria os personagens a qualquer lugar dentro da mesma cidade em uma carroça de passageiros.

Mensageiro: Esse serviço inclui mensagens entregues por cavaleiros ou a pé. Os mensageiros que levem correspondências para lugares que visitariam normalmente (um membro da tripulação de um navio, por exemplo) pediriam metade do valor indicado.

Passagem de Navio: A maioria dos navios não se especializa em passageiros, mas muitos têm a capacidade de transportar alguns enquanto entregam suas cargas. Dobre o custo indicado para criaturas Grandes ou maiores ou criaturas que tenham dificuldades para embarcar ou permanecer a bordo do navio (como um wyvern).
Pedágio (Estrada ou Portão): Muitas vezes, é cobrado um pedágio para transitar em uma estrada bem conservada e protegida, que serve para custear as tropas e o material necessário na conservação. Ocasionalmente, uma grande cidade murada também cobra pedágio das pessoas que entram ou saem de seus limites (quase sempre, somente para entrar).
Trabalhador Sem Treinamento: A quantia indicada normalmente é o soldo diário de operários, carregadores, cozinheiros, empregadas e outras trabalhadores domésticos.
Trabalhador Treinado: A quantia indicada normalmente é o soldo diário de combatentes, mercenários, pedreiros, artesãos, escribas, carroceiros e outros trabalhadores que precisam de treinamento. Esse valor representa o soldo mínimo; muitas tarefas especializadas exigem um preço significativamente mais elevado.
Magia: A quantia indicada representa o valor necessário para que um conjurador lance a magia para (ou sobre) o personagem. Essa quantia supõe que o personagem irá até o conjurador e que a magia seja conjurada com facilidade (geralmente, 24 horas depois do pedido, para que o conjurador tenha tempo de prepará-la). Se o personagem deseja levar o conjurador ate um local para realizar a tarefa, como ao interior de uma masmorra para arrombar uma porta secreta que não abre, será preciso negociar com ele – e a resposta padrão é negativa. O preço indicado representa um efeito que não tenha custo de componente material. Se o conjurador for contrário à religião, moral ou política do personagem, ele não conseguirá a magia que deseja por preço nenhum.

Montaria e Afins			
Nome	Preço T$	Peso(kg)	Descrição
Alforje	40	4	Alforje de montaria
Alimentação (por dia)	0,5	5	Cereias que garantem o vigor do animal
Armadura de montaria media	X2	X1	Fornece IP5
Armadura de montaria grande	X4	X2	Fornece IP5
Cachorro de montaria	1500	*	Treinado para o combate ,não se assusta
Carroça	350	200	Carroça comum
Cavalo de guerra	2000	*	Treinado para não asustar-se em combate
Cavalo	750	*	Em combate precisa de teste de Montaria por turno para não se assustar
Ponei	1000	*	Pônei comum também exige teste de montaria
Charrete	150	100	Charrete comum
Estábulo por dia	5	*	Inclui banho e alimentação
Freio e rédeas	20	0,5	Sem eles teste de montaria recebem -10%
Sela militar	200	15	Possui espaço pra guarda escudo e espada ou lança ou outro
Sela de carga	50	7,5	Possui ganchos para colocar sacos
Sela de montaria	100	12,5	Sela comum
Trenó	200	150	Trenó comum

Indumentária			
Nome	Preço T$	Peso(kg)	Descrição
Traje de artesão	10	2	Camisa com botões, saia ou calça e sapatos possivelmente um chapéu ou gorro.
Traje de clima frio	80	3,5	Casaco de lã, camisa, calça, luvas,capa,gorro e meias pesadas +25% em testes de Com contra o frio
Traje da corte	300	3	Roupas de luxo, feitas sob medida, sem jóias (500T$ a mais) faz você parecer um plebeu fora do lugar
Traje de entretenimento	30	2	Conjunto de roupas espalhafatosas típicas de bobos da corte, ou acrobatas, malabaristas permitem movimentos audaciosos
Traje de explorador	100	4	Botas resistentes, saia ou camisa de couro, um cinto uma camisa, luvas e uma capa
Traje de monge	50	1	Sandálias, calça se camisa larga tudo amarrado com faixas de tecido, são feitas para permitir a maior mobilidade possível
Traje de plebeu	1	1	Uma camisa larga e calças soltas ou uma camisa e uma saia ou um vestido um pano enrolado protege os pés ao invés de sapatos
Traje de nobre	750	5	Traje feito para ser caro e aparentar isso, costumam ser adornados com metais e gemas preciosos
Traje real	2000	7,5	Roupas da realeza feitas de seda confeccionadas sob medida são muito suntuosas algumas possuem peles também
Traje de sábio	50	3	Roupão, cinto gorro e sapatos
Traje de viajante	10	2,5	Botas uma saia ou calça de lã, um cinto resistente e uma camisa
Traje de clérigo	50	3	Roupas eclesiásticas, para desempenhar funções sacerdotais, vem com símbolos do respectivo Deus

Comida, bebida e hospedagem			
Nome	Preço T$	Peso(kg)	Descrição
Alojamento pobre (por dia)	2	*	Dormir no chão próximo a lareira usando um cobertor
Alojamento bom (por dia)	20	*	Dormir numa cama,com cobertor travesseiro e bacia d´agua
Alojamento normal (por dia)	5	*	Dormir num colchão com travesseiro e cobertor
Banquete (por pessoa)	100	*	Carne, frutas , vinho e etc...
Cerveja (galão)	2	4	Cerveja comum
Cerveja (caneco)	0,4	0,5	Cerveja comum
Pão	0,2	0,25	Pão “de sal”
Pedaço de carne	3	0,25	Equivalente a “carne de segunda”
Queijo (pedaço)	1	0,25	Queijo branco
Rações de viagem (por dia)	5	0,5	Alimentos comprimidos e energeticos
Refeição boa (por dia)	5	*	Carne vermelha, pão,legumes ou verduras doces e vinho
Refeição comum (por dia)	3	*	Galinha, legumes e cerveja
Refeição pobre (por dia)	1	*	Pão, cebola, verduras e água
Vinho comum (jarra)	2	3	Vinho comum
Vinho bom (garrafa)	100	0,75	Vinho envelhecido

Conjuração de magia (preço equivalente para cada vez que a magia for lançada)	
Focus da magia	Custo
Focus 1	Nivel do mago x 300
Focus 2	Nivel do mago x 500
Focus 3	Nivel do mago x 700
Focus 4	Nivel do mago x 900
Focus 5	Nivel do mago x 1000
Focus 6	Nivel do mago x 1200
Focus 7	Nivel do mago x 1400
Focus 8	Nivel do mago x 1600

Instrumentos de classe e Kits de perícia			
Nome	Preço T$	Peso(kg)	Descrição
Ampulheta	250	0,5	Ampulheta usada pra medir tempo,existe em vários períodos
Balança de mercador	20	0,5	+10% em teste de avaliação
Bolsa de componentes de magia	50	1,5	Bolsa comum com vários bolsos menores p/ guardar itens de magia
Clepsidra	10000	100	Usada pra marcar horas não pode ser movimentado muito utiliza a água
Ferramentas de artesão	50	2,5	Sem elas os testes de artesanato recebem -10% de penalidade
Grimório de mago em branco	150	1,5	Contém 100 paginas cada magia ocupa duas paginas por focus
Instrumentos de ladrão	300	0,5	Sem elas os testes de arrombamento e armadilhas recebem -10%
Instrumentos de ladrão obra-prima	1000	1	Com elas os testes de arrombamento e armadilhas recebem +10%
Intrumento musical comum	50	1,5	Instrumentos musicais comuns
Instrumento musical obra-prima	1000	1,5	Adiciona +10% em Atuação
Kit de escalada	800	2,5	Adciona +10% em Alpinismo
Kit de disfarces	500	4	Adiciona +10% em Disfarces
Kit de primeiros socorros	500	4	Adiciona +10% em testes de Primeiros socorros, pode ser usado 10vezes
Laboratório de alquimista	5000	20	Adiciona +20% em testes de Alquimia
Símbolo sagrado de madeira	10	*	Silbomo comum
Símbolo sagrado de prata	250	0,5	Símbolo de prata comum
Visco e azevinho	_	*	Usado por druidas

Itens Especiais			
Nome	Preço T$	Peso(kg)	Descrição
Acido (frasco)	100	0,5	Causa 1d6 de dano numa área de 1,5m
Água benta (frasco)	250	0,5	Causa 2d4 de dano em mortos-vivos numa area de 1,5m
Antídoto (vidro)	500	*	Adiciona +25% em teste de CON contra venenos
Bastão de fumaça	200	0,25	Emana fumaça numa área de 3m, dura 5 rodadas
Bastão solar	20	0,5	Ilumina área de 9m dura 6h
Bolsa de cola	500	2	Prende o alvo, provoca -20% em testes de ataque ou defesa, teste de AGI ou fica preso , se preso teste de For X 29, possui 15pv´s, atinge 1,5m
Fogo grego (frasco)	200	0,5	Causa 1d6 de dano por fogo numa área de 3m
Pedra trovão	300	0,5 0,5	Todos em 9m testam CON quem falhar perde ação
Fósforo	10	*	Usado para atear fogo em coisas
Poção de Cura	200	0,5	Cura 1d6 pv´s se ingerido ou colocado sobre ferimento.

Itens, Serviços e Equipamentos de Aventura			
Nome	Preço T$	Peso(kg)	Descrição
Aljava	30	1,5	Aljava para carregar flechas ou virotes de besta
Algema	150	1	Teste de escapismo difícil . para quebrar For x 25 (10pv´s IP10)
Algema obra-prima	500	1	Teste de escapismo muito difícil . para quebrar For x 30 (10pv´s IP10)
Algibeira	100	0,5	Bolsa de couro presa ao cinto , boa pra guardar itens
Anzol	1	*	Anzol comum
Apito	8	*	Apito pode ser ouvido a até 500m
Aríete portátil	100	10	Permite +10% nos testes para derrubar portas
Arpéu	10	2	É um gancho que fica amarrado na ponta de uma corda
Balde	5	1	Comporta até 5L
Barril	20	15	Comporta até 20L
Baú	20	12,5	É necessário teste de arrombamento para abrir (15pv ´s IP3)
Caneco de Cerâmica	0,2	0,5	Caneco comum
Canete Tinteiro	1	*	Um pequeno bastão com uma ponta, é molhado em tinta para escrever
Cantil	100	2	Um saco usado para transportar água
Cesto	4	0,5	Cesto de palha
Cobertor de inverno	5	1,5	Um cobertor grosso feito de lã
Corda de cânhamo(15m)	10	5	Só pode ser rompida com teste de Força X 25 (2pv´s)
Corda de seda (15m)	100	2,5	Só pode ser rompida com teste de For X 28 (4pv´s)
Corrente (3m)	300	1	Possui 10pv´s IP5 rompe-se co mtete de For X 32
Escada (3m)	0,5	10	Escada comum de corda
Esmeril	0,2	0,5	Esmeril comum
Espelho pequeno	100	0,25	Ótimo para espionar lugares
Estrepes	10	1	Pequeninas peças de metal pontudas lançadas ao chão causam 1 de dano
Flechas ou virotes	100	1,5	20 flechas ou virotes de besta, os virotes pesam metade do valo indicado
Frasco	0,3	*	Recipiente de vidro, metal ou cerâmica comporta até 500ml
Garrafa de vinho	20	*	Garrafa de vinho comum
Giz (1)	0,1	*	Gi branco ou colorido
Lâmpada	1	0,5	Ilumina área de 4,5m dura 6h usa 500ml de oleo
Lanterna coberta	70	1	Ilumina área de 9m dura 6h consome 500ml de óleo
Lanterna furta-fogo	120	1,5	Ilumina área de 18m dura 6h consome 500ml de óleo
Lenha (por dia)	0,1	10	Madeira ideal para fogo
Lona (2m)	1	0,5	Lona de couro
Luneta	10000	0,5	Objetos avistados ficam com duas vezes o seu tamanho
Marreta	10	5	Usada com duas mãos ideal para quebrar baús
Martelo	5	1	Útil para prender pítons na parede
Mochila	20	1	Mochila de pano comporta até 50kg
Óleo (500ml)	1	0,5	se usado no chão cobre área de 1,5m, dura 2 rodadas causa 1d3 de dano
Pá	20	4	Pá comum ótima para escavação
Panela de ferro	5	5	Panela de aço
Papel (folha)	4	*	Papel comum
Parafina	10	0,5	Parafina comum
Pé de cabra	20	2,5	Boa pra força objetos soma +10% nestes testes
Pederneira e isqueiro	10	*	Batendo um contra o outro você consegue faíscas para acender fogueiras
Picareta de mina	30	5	Pele de cabra o ovelha preparada para servir como papel
Píton	1	0,25	Espeto de aço com um furo pra passa corda usado para escaladas
Porta-mapas	10	0,25	Tubo fino feito em couro
Pote de cerâmica	0,2	2,5	Pote de cerâmica comum
Rações (por dia)	5	0,5	Alimentos secos compactos e energéticos
Rede de pesca (5x5)	40	2,5	Rede de pesca, para fugir dela Teste de Agi rasgá-la teste de For
Sabão (kg)	5	0,5	Sabão feito de banha de bovinos
Saco	1	0,25	saco de estopa com uma corda pra amarra-lo
Saco de dormir	1	2,5	Colchão e coberta costurados, pode ser enrolado pra transporte
Sineta	10	*	Pequeno sino pode ser alcançado até 100m
Sinete	50	*	Pequeno anel , pressionado contra parafina para marcar papel
Talha	50	2,5	Talha comum
Tenda	100	10	Tenda simples com lugar pra duas pessoas
Tinta (30ml)	80	*	Tinta preta, de outra cor custa o dobro do preço
Tocha	0,1	0,5	Ilumina área de 6m durante uma hora
Fechadura simples	200	0,5	Teste de Arrombamento
Fechadura média	400	0,5	Teste de Arrombamento difícil
Fechadura boa	800	0,5	Teste de Arrombamento muito dificil
Fechadura Excelente	1500	0,5	Precisa passar em dois testes de Arrombamento difíceis
Vara (3m)	2	4	Vara comum de 3m
Vela	0,1	*	Ilumina área de 1,5m dura 1h
Vidro p/ tinta ou poção	10	*	Comprta 30ml de liquido

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o narrador saber se o personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o narrador pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Vender possui Agilidade 17. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é 17 x 4 = 68.

O Jogador joga 1d100 e tira 91. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira.

O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 68. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades.

Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores.

Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.
Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Vender possui Destreza 18. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria 18x4=72, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser 72x2 = 414, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor. Vender possui Destreza 18. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser 72/2 = 36.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por narradores iniciantes.

Vender tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FOR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos. Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Ulfgar e Ashram estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FOR 18 e Ashram tem FOR 15. No primeiro caso, Ulfgar será a Fonte Ativa. A diferença de FOR é 16-15=3. Assim, 3x5 = 15%. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Ulfgar) vencer será 15+50 = 65%. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Ulfgar vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Ashram como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FOR de 15-18 = -3, assim temos -3x5= - 15% e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Eruwen tem FOR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FOR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é 11-12= -1. A chance será 50%-5% = 45%.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste. Sucesso e Fracasso automáticos. Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentado fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o narrador determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos

calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Vender, Ashram e Ulfgar estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 15, 18, respectivamente. Somando-se os menores, 11+15=26. Dividindo por 2, fica 13 (já arredondado). Agora somamos os 18 de Ulfgar. Total 31. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são pequenas: 05%

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe. Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI) , quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Vender precisa se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Vender tem algum treinamento e possui Furtividade 38. Suas chances são de 38%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/ subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas.

A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, temos então um sucesso automático.

Eruwen está numa disputa sobre conhecimentos mágicos com outro arcano, ela possui Teoria da Magia 37 e o seu oponente possui Teoria da Magia 22. Tomando Eruwen como fonte ativa (quem vai realizar o teste), fazemos as contas 37-22=15+50=65%, ela terá 65% de chances de vencer a disputa.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Ashram, um Cavaleiro da Ordem da Luz, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Ashram possui WILL 17 (Teste 68%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 22% de chances de arrancar alguma informação de Ashram.

Reação dos NPC´s

Quando os jogadores encontrarem um NPC cuja reação a eles não estiver pré-determinada, o Narrador fará um "teste de reação" com três dados. Quanto maior for o resultado, melhor será a reação. O Narrador deve então seguir as instruções existentes na Tabela de Reações.

Vários fatores podem influenciar o resultado de uma jogada deste tipo. Um bônus de reação torna o NPC mais amigável e um redutor de reação é alguma coisa que fará o NPC menos amigável.

Vejamos a seguir alguns modificadores comuns: A soma dos modificadores de CAR de todos os personagens do grupo influenciam na rolagem; O Comportamento e a Aparência Pessoal dos personagens — especialmente daquele que se encarrega de apresentar o grupo ao NPC! Uma boa aparência pessoal melhorará o resultado do sorteio. Perícias apropriadas para a ocasião — ex.: Manha, num contato com o submundo.

Preconceitos raciais ou nacionais entre os NPCs e os personagens do grupo. O comportamento adequado dos jogadores Uma boa abordagem deveria ser digna de um bônus igual a +1 ou mais! Uma abordagem completamente inadequada deveria custar ao grupo

uma penalidade igual a -1 ou -2 em seu teste de reação. Lembre-se que os testes de reação têm como propósito dramatizar uma situação e NÃO controlá-la.

Se um encontro tiver importância vital para o desenvolvimento da aventura o Narrador deverá decidir previamente qual será a reação dos NPCs. Os testes de reação deveriam ser usados apenas nas situações menos importantes ou naqueles casos onde os jogadores precisam usar sua perspicácia para negociar. No entanto, o Narrador pode fingir que está sempre fazendo as jogadas de modo que os jogadores nunca saibam com certeza o que está acontecendo.

As jogadas de reação são sempre feitas com 3D6 + modificadores de CAR do personagem ou a soma quando estiverem em grupo. O narrador sempre pode aplicar um bônus ou penalidade que achar conveniente dependendo de cada situação.

0 ou menos: Desastrosa

Reação Geral: O NPC odeia os personagens e procurará prejudicá-los o mais possível.

Numa *situação de combate iminente*, o NPC atacará violentamente sem pedir nem oferecer clemência.

As *Transações Comerciais* estão condenadas: O mercador não terá nada a tratar com você. Faça um teste para verificar a "eminência de combate" com um redutor igual a -2.

Os *Pedidos de Ajuda* serão totalmente negados. Faça um teste para verificar a "iminência de combate" com um redutor de -4. Se a situação demandar um combate, mas houver algo que o impeça, o NPC trabalhará contra os PCs de todas as maneiras possíveis.

Os *Pedidos de Informação* serão recebidos com irritação. Faça um teste para verificar a "iminência de combate" com um redutor de -2.

Lealdade: O NPC odeia o patrão ou está a serviço de seus inimigos e aproveitará a primeira chance que aparecer para traí-lo.

1 a 3: Muito Ruim

Reação Geral: O NPC antipatiza com os PCs e agirá contra eles se isto lhe for conveniente.

Numa *situação de combate iminente*, os NPCs atacarão e fugirão somente se perceberem que não têm nenhuma chance (uma luta já em curso continuará).

As *Transações Comerciais* são quase impossíveis. O comerciante pede o triplo do preço de mercado ou oferece 1/3.

Os *Pedidos de Ajuda* serão negados. Faça um teste de "iminência de combate". Será impossível qualquer reação melhor do que neutra.

Os *Pedidos de Informação* serão respondidos com mentiras maliciosas.

Lealdade: O NPC antipatiza com você e abandonará o emprego (provavelmente levando consigo tudo o que puder carregar), ou o trairá na primeira oportunidade.

4 a 6: Ruim

Reação Geral: O NPC não se importa com os PCs e agirá contra eles se isto lhe trouxer algum benefício.

Numa *situação de combate iminente*, os NPCs atacarão, a não ser que estejam em número menor. Se estiverem em menor número, eles fugirão provavelmente para tentar uma emboscada mais tarde (uma luta já em curso continuará).

As *Transações Comerciais* vão mal. O comerciante pede o dobro do preço de mercado ou oferece a metade.

Os *Pedidos de Ajuda* serão negados. Os NPCs cuidarão de sua própria vida ignorando os Pcs.

Os *Pedidos de Informação* serão negados. Os NPCs mentirão malevolamente ou pedirão uma recompensa pela informação. Se forem pagos darão uma informação correta, mas incompleta.

Lealdade: O NPC não terá respeito por você. Ele o abandonará ou trairá, mesmo que a tentação seja pequena, e será um funcionário preguiçoso.

7 a 9: Fraca

Reação Geral: O NPC não se deixará impressionar. Ele poderá se tornar hostil se isto lhe der um lucro muito grande ou houver pouco perigo.

Em *situações de combate iminente* os NPCs desafiarão e insultarão os Pcs, exigindo que eles saiam da região. Se os PCs permanecerem, os NPCs atacarão a menos que estejam em número menor, caso em que eles fugirão. (Se houver uma luta em curso, ela continuará.)

As *Transações Comerciais* serão improfícuas. O comerciante pede 120% do preço de mercado ou oferece 75%.

Os *Pedidos de Ajuda* serão negados mas subornos, apelos e ameaças poderão funcionar. Os PCs devem fazer um novo teste com um redutor igual a -2.

Os *Pedidos de Informação* serão improdutivos. O NPC alegará não saber ou dará informação incompleta. Um suborno poderá refrescar sua memória; faça um novo teste se um suborno for oferecido.

Lealdade: O NPC não está muito impressionado com a sua pessoa e/ou tem antipatia pelo trabalho; ele acha que trabalha demais ou ganha de menos. Ele provavelmente o trairá se a oferta for boa e certamente

trocará de emprego se achar que encontrou um “melhor”.

10 a 12: Neutra

Reação Geral: O NPC ignora os personagens tanto quanto possível. Ele está totalmente desinteressado.

Numa *situação de combate iminente*, os NPCs estarão inclinados a seguir seu caminho e deixar os PCs seguirem o deles (se uma luta já estiver em curso, os NPCs tentarão recuar).

As *Transações Comerciais* seguirão de modo rotineiro. O comerciante comprará e venderá pelo preço de mercado.

Os *Pedidos de Ajuda* serão respondidos (se forem simples). Pedidos complexos serão negados, mas os PCs poderão tentar novamente com um redutor igual a -2.

Os *Pedidos de Informação* serão bem sucedidos. O NPC dará a informação pedida se ela for simples. Se a pergunta for complexa, a resposta será vaga.

Lealdade: O NPC acha que você é simplesmente mais um patrão e este não passa de mais um emprego. Ele trabalhará o suficiente para mantê-lo satisfeito, nada mais. Ele não deixará o emprego, a não ser que tenha certeza de ter encontrado um melhor, e não o trairá, a menos que a tentação seja *muito* grande.

13 a 15: Boa

Reação Geral: O NPC gosta dos personagens e será prestativo dentro do razoável, limitado pelo seu cotidiano.

Numa *situação de combate iminente* os NPCs acharão os personagens dignos de estima ou muito fortes para serem atacados. Os PCs podem pedir ajuda ou informação (bônus de +1 num segundo teste). Se houver uma luta em curso os NPCs fugirão.

As *Transações Comerciais* serão agradáveis. O comerciante comprará e venderá pelo preço de mercado e oferecerá, voluntariamente, algumas informações úteis ou ajuda se possível.

Os *Pedidos de Ajuda* serão atendidos se forem razoáveis. A atitude do NPC será prestativa. Eles oferecerão conselhos úteis mesmo que o pedido seja disparatado e deva ser negado.

Os *Pedidos de Informação* serão bem sucedidos. A pergunta será respondida com precisão.

Lealdade: O NPC gosta de você e/ou do emprego. Ele será leal, trabalhará duro e correrá qualquer risco que você correr também.

16 a 18: Muito Bom

Reação Geral: O NPC tem os personagens em alta conta e será muito gentil e prestativo.

Numa *situação de combate iminente* os NPCs serão amistosos. Os PCs poderão pedir ajuda ou informação (+3 num teste de reação). Mesmo inimigos jurados acharão uma desculpa para deixar os PCs em paz ... por enquanto. (Se houver uma luta em curso, os NPCs fugirão se forem capazes, ou se renderão.)

As *Transações Comerciais* serão muito boas. O comerciante aceitará sua oferta a menos que ela seja menor do que 80% do valor de mercado ou comprará por 150%. Neste caso ele oferecerá este valor. Ele oferecerá também ajuda e conselhos.

Os *Pedidos de Ajuda* serão atendidos, a menos que eles sejam completamente desarrazoados. O NPC oferecerá voluntariamente qualquer informação útil que ele tenha.

Os *Pedidos de Informação* serão bem sucedidos. O NPC responderá com detalhes e se oferecerá para dar as informações relacionadas que ele tiver.

Lealdade: O NPC trabalhará muito e arriscará sua vida se for necessário. Na maioria das circunstâncias ele colocará seus interesses acima dos dele.

Maior ou igual a 19: Excelente

Reação Geral: O NPC ficará extremamente impressionado com os personagens e agirá sempre no melhor de seu interesse, dentro dos limites de sua própria capacidade. Comerciantes farão ofertas muito boas.

Numa *situação de combate iminente* os NPCs serão extremamente amistosos e poderão até mesmo se juntar ao grupo temporariamente. Os PCs poderão pedir ajuda ou informação: bônus de +5 neste teste de reação (se a luta já tiver começado, os NPCs se renderão).

As *Transações Comerciais* serão muito boas. O comerciante aceitará sua proposta, a menos que você tenha oferecido menos do que 50% do valor de mercado ou tentado vender a um preço maior do que 200%. Neste caso ele oferecerá estes valores. Ele também oferecerá ajuda e conselhos.

Os *Pedidos de Ajuda* serão atendidos. Os NPCs ajudarão de todas as maneiras que puderem, inclusive oferecendo ajuda extra.

Os *Pedidos de Informação* serão extremamente bem sucedidos. A pergunta será totalmente respondida. Se o NPC não souber tudo o que você precisa, ele se empenhará em descobrir. Ele poderá até se oferecer para ajudar; faça um teste de reação (pedido de ajuda) com um bônus de +2, sendo impossível um resultado pior do que “Fraca”.

Lealdade: O NPC adora você (ou sua causa) e

trabalhará com uma disposição incrível, colocando seus interesses acima dos dele em todas as ocasiões, sendo capaz inclusive de morrer por você.

Passivo \ Ativo	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso automático				
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
21						5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
22							5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
23								5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
27				Fracasso Automático								5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
28													5	10	15	20	25	30	35	40	45
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35

Combate

Antes de iniciar as explicações sobre combate, considero importante citar alguns eventos que justificaram para mim e para os jogadores pra quem narrei as alterações que poderão (e com certeza irão) aparecer no texto sobre combate.

Durante a época clássica em que jogávamos Tormenta, nos numerosos combates que aconteceram começamos a perceber algumas dificuldades, o livro não citava muitas coisas, faltavam detalhes importantes na hora do combate e tudo ficava a cargo do mestre. Na verdade era simples resolver a questão, o mestre decidiria de acordo com o seu bom senso e os jogadores acatariam a decisão, porém, é difícil fazer o jogador acatar o que não está escrito em regras.

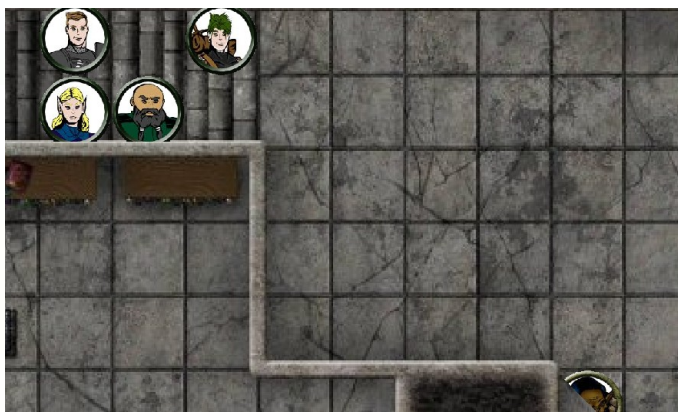
Para solucionar esse problema, sugeri algumas alterações que tinham data para começarem a vigorar e a partir dali os jogadores deveriam se adaptar a elas, eram soluções simples e focadas na narrativa, porém, após o estrondo D20, o D&D com suas regras mecanicamente pré-definidas levantou-se novamente muitas questões, e então, tornou-se necessário nova avaliação das regras utilizadas. Portanto apresento a seguir uma maneira para o narrador conduzir um combate, não posso, ou melhor, não devo, afirmar que ela seja a melhor, porém, é a que melhor se encaixou no grupo para qual narrava.

Como recurso para explicar o combate decidi usar um programa chamado maptools para desenhar um mapa e a partir dali, explicar passo a passo a sequência de combate.

Seqüência de combate

No sistema Daemon o combate segue uma seqüência ordenada de funcionamento que após algumas experiências estará sedimentado nos jogadores e narradores, se desenvolvendo de maneira dinâmica e rápida. Abaixo apresentaremos a seqüência na maneira que ela geralmente é realizada, outrossim, muitas vezes a ordem poderá ser alterada de acordo com as circunstâncias. No nosso caso, usarei os 4 personagens que construímos no capítulo criação de personagens para os exemplos abaixo, logo, precisamos relembrar alguns dados importantes para o combate:

O grupo é formado por Vender (Halfling Ladrão), Ulfgar (Anão Guerreiro), Ashram (Humano Cavaleiro de Khalmyr) e Eruwen (Elfa Membro da Academia Arcana), eles precisam entrar num local tomado por Orcs e resgatar alguns itens importantes da cultura élfica.

Os heróis estão subindo uma escada após um confronto rápido com dois Orcs que vigiavam a entrada, nenhum membro do grupo foi ferido. Ao chegar no final de escada eles se deparam com uma sala com uma passagem a sudeste, a passagem está sendo vigiada por um Orc, pra sorte do grupo, o Orc está distraído, olhando pro lado oposto ao qual deveria estar vigiando, ou seja, a escada.

O jogador que controla Véndêr decide sacar a sua besta e fazer pontaria para tentar acertar o Orc. O narrador o comunica que devido ao Orc estar próximo à parede a linha de visão para o disparo está prejudicada e o teste será um teste difícil.

Preocupado com as chances de errar o disparo, o jogador de Véndêr muda de estratégia, ele guarda sua besta e saca sua adaga e decide caminhar furtivamente até o Orc e atacá-lo usando sua manobra de combate Ataque Furtivo.

A primeira coisa que o narrador deverá fazer é verificar a distância percorrida do ponto onde está o halfling até onde o ponto onde está o Orc.

Usando a matriz de combate o narrador verifica que a distância entre Véndêr e o ponto que ele deseja atingir é de 5 quadrados de 1,5 metros cada, ou seja, 7,5 metroa a ser percorrido pelo halfling.

Quando um personagem se movimenta ele terá como limite seu valor de AGI em metros, como Vénder possui AGI 17, ele pode percorrer 17 metros gastando uma ação, se o narrador usar uma matriz de combate divida o valor da AGI por 1,5 para saber quantos quadrados pelo poderá se mexer, arredonde os valores sempre para baixo.

No caso de Véndêr ele poderia se mover 17 metros ou 11 quadrados, porém, como ele tenta ir furtivo o narrador deverá atentar para a regra da perícia furtividade que determina que um personagem só pode andar furtivo metade do seu deslocamento total.

No caso de Véndêr ele pode deslocar-e normalmente 11 quadrados ou 5 quadrados se tentar deslocar-se furtivamente. O jogador de Véndêr decide mover-se silenciosamente até o Orc para então atacá-lo. Porém, antes de atacá-lo ele precisa ser bem sucedido no teste de furtividade para não ser percebido pelo Orc.

Neste ponto o narrador deverá novamente atentar para a descrição da perícia furtividade. Consultando o capítulo de perícias o narrador verifica que um teste de perícia furtividade é resistido pela PER daquele cujo personagem deseja se esconder.

O narrador deverá fazer um teste resistido entre o total da perícia furtividade de Véndêr contra o valor de teste da PER do Orc.

Vénder possui Furtividade 42% e o Orc possui PER 08 [32], aplicando a Fórmula 50 + fonte ativa – fonte passiva, temos:

50 + 42 – 32 = 60

Véndêr terá 60% de chances de deslocar-se pelo caminho sem que o Orc o perceba, agora é só realizar o teste.

Neste ponto o teste deve ser realizado, normalmente, o jogador é que realiza os testes do seu personagem, porém, em alguns casos quando o sucesso ou o fracasso de um teste precisa ser ocultado do jogador, o narrador é que deverá realizar o teste ocultando o resultado do jogador e só o declarando no momento apropriado.

Essa observação pode parecer ditatória, porém, se o jogador de Véndêr souber que falhou no teste antes de realizar o movimento, ele poderá mudar suas ações, sabendo que o Orc o ouviu. Porém, se tivermos um pouco de coerência perceberemos que, enquanto o halfling se move ele não tem como presumir se a pessoa o percebeu ou não (a não ser que o narrador assim decida, pois ele poderia dizer que enquanto o hafling se movia ele notou que o Orc se move em sua direção e o vê caminhando).

Opcionalmente o narrador decide que o jogador de Véndêr poderá rolar os dados, mas o resultado será ocultado dele e apenas o narrador e os outros jogadores saberão qual foi o resultado.

O jogador de Véndêr rola os dados e obtém: 28%!

O jogador tem sucesso e o halfling se move até o local

desejado sem que o Orc o perceba.

Agora Véndêr poderá realizar o ataque no Orc beneficiando-se da manobra Ataque Furtivo. Note para usar um Ataque Furtivo o personagem precisa não ser percebido pelo alvo. Se Véndêr tivesse falhado no teste de furtividade o Orc o perceberia e o halfling perderia os benefícios da manobra.

Para realizar um ataque basta o jogador atacante ter sucesso num teste de perícia com a arma que estiver usando e que o defensor falhe no seu teste de defesa. Se por algum motivo o defensor não possa se defender (caso ele esteja aprisionado, não saiba que está sendo atacado, já realizou sua defesa nesse turno, etc...) basta apenas o sucesso no teste de ataque.

Vénder oculto atrás da parede agora se prepara para realizar seu ataque. Véndêr possui a perícia Adaga 36/36, para ser bem suceddido ele precisa de um valor menor ou igual a 36 em 1D100.

Neste caso o teste é feito pelo jogador e é um teste aberto. O jogador que controla Véndêr rola 1D100 e obtém: 86%, uma falha. No momento do ataque o Orc percebe o movimento de Véndêr e rapidamente se esquiva do golpe.

Após a rodada surpresa inicia-se o combate propriamente dito, cada jogador e os NPC´s envolvidos no combate deverão rolar a sua iniciativa nesta primeira rodada. O narrador definirá se a iniciativa se manterá constante todo o combate ou se será alterada rodada a rodada com novas rolagens de iniciativa a cada turno.

A iniciativa é definida rolando-se 1D10 e somando a esse resultado alguns valores, a saber:

- o modificador de AGI;
- o modificador de PER;
- o bônus ou penalidade de armadura;
- o bônus ou penalidade de escudo; e
- o bônus ou penalidade de arma.

Pode parecer uma conta extensa demais para se fazer, mas alguns valores alteram poucas vezes e a ficha de personagem está organizada de forma a separar os valores mutáveis dos mais constantes.

No caso, os valores de AGI, PER, armadura e escudo mudam poucas vezes durante uma sessão de jogo e há um campo na ficha que comporta a soma desses valores. Chamaremos a soma desse valor de iniciativa básica.

Já no caso das armas, como os jogadores mudam constantemente de arma, há um campo na ficha de personagem para o jogador anotar a iniciativa da arma em separado. Assim, cada vez que precisar rolar a iniciativa o jogador precisa apenas somar o valor da iniciativa básica com a iniciativa da arma e com o resultado da rolagem de 1D10.

Começaremos a calcular a iniciativa pelo halfling Véndêr, ele possui AGI 17 [+4], PER 07 [-1], ele usa um corselete de couro que concede IP 1 e um modificador de -2 na iniciativa, ele não usa escudos e está usando como arma uma adaga que possui modificador de +1 na iniciativa. O total de modificador de iniciatica de Véndêr é de +4 -1 -2 +1 = +2, o jogador que controla o halfling lança 1D10 e consegue um 6, sua iniciativa para este combate será: 6 + 2 = 8.

O próximo jogador a fazer sua jogada de iniciativa é o jogador que controla o anão Ulfgar, ele possui AGI 10 [+0], PER 10 [+0], está usando um colete de malha que possui IP4 e tem um modificador de -4 de iniciativa, não usa escudos e usa como arma um machado grande que causa 1D12 e possui modificador de iniciativa -3. O total de modificador de iniciativa de Ulfgar será +0 +0 -4 -3 = -7, ele rola 1D10 e consegue um 5, sua iniciativa será de 5 – 7 = -2.

A iniciativa segue com o jogador que controla Ashram, ele possui AGI 10 [+0], PER 10 [+0], está usando um colete de malha que possui IP 4 e em um modificador de -4 de iniciativa, ele usa um escudo grande de metal que possui modificador de -2 de iniciativa, ele usa como arma uma espada longa que possui -1 de iniciativa. O total do modificador de iniciativa de Ashram será +0 +0 - 4 -2 -1 = -7, ele rola 1D10 e consegue um 10, sua iniciativa será 10 – 7 = 3.

O último jogador a sortear sua iniciativa é o jogador que controla a elfa maga Eruwen, ela possui AGI 12 [+1] PER 11 [+1] e não usa armaduras nem escudos mas usa como arma uma cimitarra curta que tem um modificador igual a + 0. O total do modificador de iniciativa de Eruwen será +1 +1 +0 = +2. ela rola 1D10 e consegue um 2, sua iniciativa será 2 + 2 = 4.

Para os Orcs o narrador decide rolar apenas uma iniciativa eles possuem AGI 09 [+0] PER 08 [-1], estão usando um corselete de couro de IP 1 e com modificador de iniciativa de -2 e eles lutam usando maças leves que causam 1d6 de dano e tem modificador de -1, o modificador de iniciativa dos Orcs será: +0 -1 -2 -1 = -4, o narrador lança apenas um dado para todos os Orcs, ele lança os dados e obtém 7, seu o total de iniciativa dos Orcs será 7 – 3 = 3.

Após todos os jogadores e NPC´s lançarem suas iniciativas o narrador deverá organizar o turno de combate do maior valor de iniciativa para o menor e em caso de empate age primeiro aquele que tiver o maior modificador de AGI, PER, arma usada, armadura ou escudo.

Ressalta-se que em algumas ocasiões nem todos os personagens ou NPC´s agirão no turno de combate. No exemplo que estamos usando por exemplo, apesar da sala que o Orc estar repleta de Orcs, eles ainda não sabem da presença dos inimigos e o Orc que vigia a porta ainda não teve tempo de avisá-los, portanto, até que o vigia os avise ou que outra circunstância os faça perceber o confronto, eles estarão fora da rodada de combate.

Organizando as ações pela ordem de iniciativa temos a seguinte sequencia:

- *Véndêr*
- *Eruwen*
- *Ashram (que empatou com os Orcs na iniciativa e no modificador de AGI mas tem modificador de PER maior)*
- *Orcs*
- *Ulfgar*

Decidida a ordem de iniciativa cada jogador deverá anunciar a sua ação erealizar os devidos testes caso sejam necessários, quando o personagem encerrar a sua ação o narrador passa para o próximo personagem. O narrador seguirá essa sequência até que o combate termine.

Para mostrar o movimento dos personagens usaremos setas para indicar o ponto de origem e o ponto final do deslocamento de cada participante do turno de combate.

Essa é a posição de cada um dos jogadores antes a primeira rodada de combate, repare que há um orc no final do corredor que tem linha de visão para perceber o ocorrido, esse Orc vai ter direito a sua ação durante a rodada de combate.

Começa a rodada de combate com Véndêr tentando acertar novamente o Orc_A, ele possui Adaga 36/36, rola o dado e consegue um 40, outra falha. Após errar o ataque Véndêr se move para perto da parede.

Pela ordem de iniciativa o próximo personagem será Eruwen.

Ela se move em linha reta aproximando-se de uma parede enquanto se concentra para lançar uma magia no Orc. Ela pretende usar a magia Ataque Mágico com seu Focus 3 no caminho da Luz, ela pretende usar a magia nesse mesmo turno e para tal precisa ter sucesso num teste da perícia Teoria da Magia. Eruwen possui Teoria da Magia 35%, ela lança 1D100 e consegue 11, o teste para conjurar a magia foi um sucesso e agora a magia surte seu efeito.

A magia Ataque Mágico causa 1D6 pontos de dano para cada ponto de focus que o personagem possuir, Eruwen tem Luz 3 e causa 3D6 pontos de dano no Orc_A. Ela rola os dados e consegue: 4 + 2 + 6 = 12 pontos de dano!.

Após verificar o dano causado o narrador deverá reduzir o dano do total de pontos de vida do alvo do ataque. Deve-se lembrar que se o alvo do ataque possui algum valor de IP esse valor deverá ser reduzido do dano causado.

O Orc_A usa um corselete de couro que possui IP 1, reduzindo o IP do dano causado temos: 11 – 1 = 10. Agora todo o dano que restou após a redução do IP deve ser retirado dos pontos de vida da vítima. O Orc_A possui 10 pontos de vida, reduzindo o dano causado ele fica com 10 – 10 = 0. O Orc_A cai inconsciente no chão.

A rodada de combate segue com Ashram.

Ashram só pode se mover 10 metros ou 6 quadrados, com esse movimento ele só consegue se aproximar da zona de combate.

Os próximos a agirem são os Orcs, o Orc_A está inconsciente e os outros Orcs ao redor da mesa não tem ação neste turno, portanto, apenas o Orc_B terá sua ação.

O Orc próximo a passagem oposta percebe os personagens atacando seu amigo e corre em seu socorro, ele apenas saca sua maça e grita para seus companheiros sentados na mesa. Seu movimento permite apenas se aproximar da área de combate mas pelo menos ele conseguiu avisar aos outros Orcs.

Aqui encerra-se a primeira rodada de combate, o narrador decidirá se nos próximos turnos será necessário uma nova rolagem de iniciativa ou se simplesmente será mantido a ordem na primeira rodada de combate.

Iniciativa

Todos os jogadores e o narrador para cada um dos NPC ´s envolvidos no combate jogam 1d10 e somam a esse valor:

- o modificador de AGI;
- o modificador de PER;
- o modificador de armadura;
- o modificador de escudo; e
- o modificador da arma.

Caso o personagem esteja de mãos vazias, ele não sofre a penalidade da arma, mas se na sua ação, sacar a arma, nos turnos seguintes ele deverá somar (diminuir) o modificador da arma. No caso de armas mágicas que concedam bônus, por exemplo um machado de guerra que possui iniciativa -6, caso seja um machado de guerra +3, esse bônus mágico é somado ao seu modificador, ou seja -5 +3 = -2, o modificador de iniciativa do machado passa a ser -3. Caso a iniciativa de um jogador ou NPC´s seja igual a 0 ou menor, esse personagem perderá a sua ação nesse turno.

Caso o total de iniciativa do personagem seja negativo ele ainda vai agir na rodada respeitando a ordem de iniciativa, porém, se, o total de iniciativa for menor que -5 o personagem perde sua ação na rodada e só agira na rodada seguinte. Caso o narrador use apenas uma rolagem de iniciativa para cada combate e o jogador tenha uma iniciativa menor que -5, o jogador agirá apenas uma 1 a cada duas rodadas.

Movimento

Nessa fase do combate os jogadores e NPC´s executarão o seu movimento, a primeira coisa a se determinar quanto ao movimento é o quanto um personagem pode se mover. Esse valor é igual a AGI atual do personagem em metros, caso o narrador esteja usando um mapa quadriculado basta pegar a AGI atual e dividir por 1,5.

Esse valor 1,5 refere-se ao espaço representado por cada quadrado nos mapas, esse é o espaço ocupado por um personagem ou criatura de tamanho médio, esse valor dobra para cada grau de diferença de tamanho acima de médio, ou reduz a metade para cada grau de diferença de tamanho abaixo de médio.

Esse limite de AGI metros refere-se ao movimento permitido ao personagem na condição de que ele ainda possa realizar uma ação, ele pode abdicar de sua ação e correr AGI x2 metros, aumentando assim seu deslocamento, ou até mesmo se a ocasião fizer necessária, ele poderá correr até AGI x3 metros, mas para isso, precisará ter sucesso num teste normal de CON, caso o personagem falhe, ele realiza o movimento até AGI x2 metros apenas, ele não pode escolher não se movimentar, pois entende-se que ele tentou percorrer o caminho, mas faltou-lhe fôlego para tal e ele pára no meio do caminho.

Outro ponto importante quanto ao movimento refere-se aos bloqueios de movimento, pois as regras acima consideram o movimento numa área livre, caso haja restrições o movimento deverá ser diminuído. Para facilitar o entendimento para o narrador e jogadores, considere que um objeto de tamanho médio (que ocupe pelo menos 1,5m, ou seja, um quadrado) impede que um personagem de tamanho médio passe por aquele local, obrigando-o a contornar ou saltar por cima do objeto (lembre-se que esse objeto também pode ser uma pessoa), caso o objeto seja de tamanho pequeno, o personagem poderá passar, mas com dificuldades, devendo gastar o dobro de "quadrados", ou seja, para atravessar um quadrado de 1,5m onde esteja um barril (tamanho pequeno), o personagem precisará gastar 2 "quadrados", ou seja, 3,0 metros, categorias de tamanho menores que pequeno, permitem ao personagem passar sem penalidades.

O mesmo vale para um personagem pequeno (um hafling por exemplo) tentando passar num quadrado com um objeto de tamanho médio ou maior, ele precisará gastar o dobro do movimento que o quadrado exigiria, porém poderá transpô-lo.

No caso de movimento aéreo, as obstruções só deverão ser consideradas caso elas estejam na altura de vôo do personagem, um personagem pode voar por AGI metros e seu movimento não está limitado a obstáculos terrestres, fora isso segue-se as mesmas regras do movimento terrestre.

O mesmo é válido para o movimento aquático, porém é necessário sempre um teste da perícia Natação antes da realização do movimento, o resto é semelhante ao movimento terrestre.

Peso e Movimento

Até agora discutiu-se o movimento em sua complexidade normal, mas não levamos em consideração um fator muito importante, o peso carregado. Quanto mais pesado, mas difícil é de se movimentar e para refletir isso nas regras é necessário estudar a relação do peso carregado pelo personagem e sua AGI. Considera-se o seguinte: Um personagem é capaz de carregar até o metade do limite permitido por sua FOR e ainda se movimentar normalmente, valores maiores que esse e menores que o limite de sua FOR apenas exigem um teste de FOR, para realizar o movimento completo, e valores acima disso e até o dobro, reduzem o movimento a metade, até o triplo, reduzem o movimento para apenas ¼ da AGI e valores maiores impedem-no de se movimentar.

Peso Carregado	Movimento
Até FOR/2 (peso permitido)	Normal
de FOR/2 até FOR	Normal, mas exige um teste de FOR
de FOR até FOR x2	Metade do movimento normal
de FOR x2 até FOR x3	¼ do movimento normal
Acima de FOR x3	Não consegue se movimentar

Terreno

Além das possibilidades comuns do movimento ainda existe um outro fator que pode prejudicá-lo, o terreno. Movimentar-se num terreno liso e sólido é bem mais fácil do que movimentar-se num terreno lamacento e escorregadio. A tabela abaixo apresenta as principais penalidade aplicadas a AGI para determinar o movimento.

Terreno	Penalidade na AGI
Piso inclinado 30º	-1
Piso inclinado 45º	-3
Piso inclinado 60º	-5
Mata muito fechada, com vegetação que obstrua a visão e arranhe o corpo.	-3
Obstáculo, teto na altura do ombro.	-1
Obstáculo, teto na altura do abdômen.	-2
Obstáculo, teto na altura da cintura.	-3
Obstáculo, teto na altura da coxa (deve andar ajoelhado).	-4
Obstáculo, terreno irregular (buracos, superfície estreita, frágil, etc.)	-2
Líquido até os joelhos	-1
Líquido até a cintura	-2
Líquido até o peito (acima desse ponto é necessária a perícia natação)	-3
Areia solta ou neve.	-2

Ação ou Ataque

Realizado ou não o movimento, chegará o momento do combate em que o personagem deverá realizar sua ação, sela qual for, existem 3 tipos de ações possíveis, as ações normais, que ao serem realizadas “consomem” sua ação daquela rodada, as ações livres, que podem ser realizadas livremente no seu turno, sem “gastar sua ação”.

O narrador deverá atentar que executar muitas ações livres, pode tomar tempo e se caracterizar uma ação normal, caso ele deseje um valor para isso, determine, que o personagem pode realizar um limite de 1+modificador de INT ações livres por turno; e por fim as ações prolongadas que levam mais de um turno para serem completas. Vamos agora apresentar uma lista de ações e enquadrá-las num dos 3 tipos citados.

Ações Livres	Ações Normais
Falar	Atacar ou defender-se
Jogar-se no chão	Pegar um item do chão
Largar um objeto	Correr AGI x2 metros
Esconder-se (sem movimentar-se)	Correr AGI x3 metros (teste de CON)
Intimidar alguém	Defender-se
Usar a perícia Lábia	Ingerir uma poção
Fazer uma oração (10 palavras)	Ler um pergaminho, livro, grimório
	Lançar uma magia
	Sacar/guardar uma arma ou escudo
	Montar ou desmontar ou manobrar
	Acender uma tocha
	Procurar uma armadilha (3m de raio)
	Arremessar um item
	Mover-se furtivamente
	Fazer uma oração (11 ou mais palavras)

Ataque

Uma das ações possíveis, e geralmente a mais usada, em combate é o ataque, existem algumas considerações importantes sobre o ataque, como, o fato de que todo ataque tem obrigatoriamente um alvo, e que todo alvo, consciente de que está sendo atacado, tem, salvo casos específicos, condição de realizar pelo menos uma defesa.

O ataque acontece quando um jogador, no seu turno decide atingir um alvo, a maneira mas simples de realizar essa ação é acertar um alvo com uma arma, para isso é necessário que o atacante tenha sucesso num teste da sua perícia com a arma que está usando, caso obtenha sucesso, deve-se realizar a verificação de dano.

O ataque pode ser realizado de várias formas, para explicá-las melhor, vamos dividir cada uma das opções e explicá-las separadamente, porém , não trataremos de todas as formas de ataque, pois a lista seria extensa demais, haja vista, a criatividade dos jogadores e a variedade de opções disponíveis para isso.

Ataque com armas de combate corpo à corpo

Esse tipo de ataque acontece quando o atacante está empunhando alguma arma de combate corporal como uma espada, macho, maça ou lança. Para explicá-lo, pularemos a parte de iniciativa e movimento (já explicadas anteriormente) e trataremos apenas do teste

em si.

Para realizar esse tipo de ataque o jogador anuncia qual será o seu alvo, narra para o mestre como será o ataque, verifica seu valor na perícia de ataque com a arma que está sendo utilizada, define-se a dificuldade (o teste geralmente é um teste normal, porém, devido a alguma circunstância o narrador pode julgar que o teste possa ser considerado fácil ou difícil), o jogador rola os dados, verifica se o teste foi bem sucedido, caso sim, o alvo do ataque (geralmente) tenta defender-se e se falhar, verifica-se o dano.

Nesse tipo de ataque não existem muitas complicações, senão o uso das manobras de combate, essas e outras mudanças serão discutidas a seguir.

Atacante com as mãos nuas e defensor armado

Neste caso o ataque procede normalmente conforme descrito acima, a única alteração será que, no momento da defesa, caso o defensor escolha aparar o ataque e tenha sucesso, o atacante receberá dano, pois ao aparar o defensor usou sua arma (geralmente feita de madeira ou metal) para rebater um ataque feito com as mãos nuas. O dano recebido é ½ do valor do dano normal da arma somado aos possíveis bônus. O monge, por suas técnicas de combate não recebe esse dano mesmo que esteja de mãos nuas e o defensor armado.

Atacante usando a mão inábil

Para esclarecer esse tópico, suponhamos Ulfgar esteja atacando um Troll com seu machado, ele acerta a perna do Troll que urra de dor, porém o machado fica preso e Ulfgar precisa soltá-lo, enquanto ele puxa o machado tentando liberá-lo o Troll o ataca com uma mordida no braço, a mordida foi tão violenta que arranca não só o machado de sua perna como também o braço de Ulfgar, o machado encontra-se caído no chão, e Ulfgar mesmo gritando de dor precisa se defender do Troll, ele pega o machado com o outro braço e parte pra enfrentar o Troll.

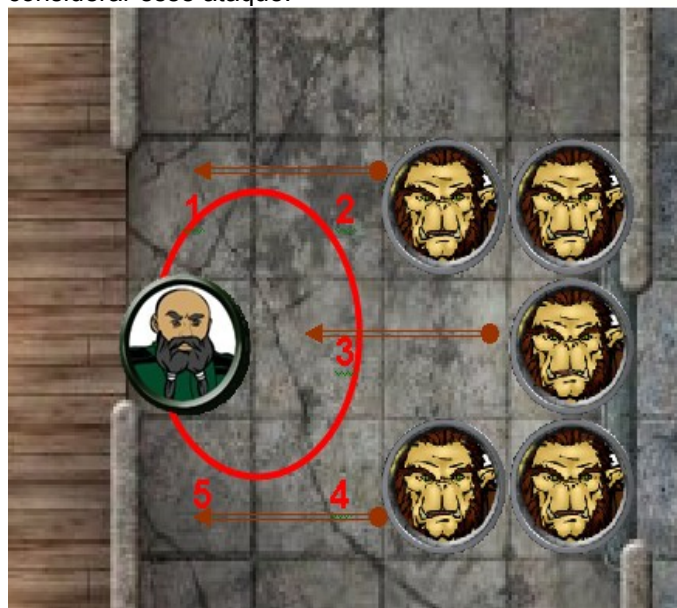
No caso acima, Ulfgar pode continuar lutando, porém como ele está usando sua mão inábil, ele sofrerá a seguinte penalidade deve ser subtraído do valor total do ataque o valor da DES do personagem e o teste passa a ser considerado um teste difícil. Nesta situação Ulgar terá poucas chances contra o Troll, mas seria isso ou aceitar a morte. Para evitar essas penalidades é possível a utilização dos seguintes recursos:

1 – O aprimoramento ambidestria anula a penalidade da DES; e
2 – A manobra de combate Lutar com 2 armas anula a dificuldade difícil do teste.

Ou seja, caso Ulfgar tivesse os dois itens citados acima, ele usaria seu braço inábil sem penalidade nenhuma, porém se possuísse apenas o aprimoramento Ambidestria ele manteria o valor de DES mas o teste continuaria difícil e se possuísse a manobra de combate Lutar com 2 armas mas não possuísse o aprimoramento Ambidestria, ele perderia a DES mas o teste continuaria normal.

Ataque e a manobra Ataque Giratório

Para explicar o uso dessa manobra, cabe apenas relembrar os seus efeitos e explicar como interpretá-los, para tal, voltamos ao conceito dessa manobra: Atacando com sua arma num movimento em arco o personagem pode acertar mais de um oponente, é possível acertar até 5 oponentes do mesmo tamanho do personagem.

Para executá-la, o jogador deve declarar que pretende usá-la antes de rolar os dados, definir quais serão os alvos, dentro do limite permitido de 5 e das condições do combate, reduzir seu valor de ataque em 5% e então realizar o teste, relembra-se que um único teste é feito mas que cada alvo tem direito a defender-se. Para melhor entendimento do porque desse limite e não um número menor ou maior, usaremos a imagem abaixo para uma visualização exata de como o narrador deve considerar esse ataque.

Ataque Surpresa, Ataque pelas Costas e Ataque Furtivo

Antes de começar a comentar sobre os ataques acima, é preciso fazer uma revelação assustadora para o leitor, os 3 ataque acima citados NÃO são a mesma coisa. Bom revelado isso, vamos a cada um:
O Ataque Surpresa acontece quando o alvo, é surpreendido, quando ele não espera um ataque, é importante explicar que, para que o Ataque Surpresa pode ocorrer mesmo o alvo estando em combate,

bastando que ele não saiba que vai ser atacado pelo personagem, como exemplo, imagine um Orc lutando com Eruwen, ele espera os ataques dela, ou seja, ele sabe que pode ser atacado, porém, ele não espera que Vender, que está distante o atinja com sua besta. Caso o atacante consiga se colocar em condições de realizar em Ataque Surpresa, seu ataque passa a ser considerado fácil e o alvo não tem direito a defesa. Caso o personagem possua a manobra de combate Ataque Furtivo ele poderá se beneficiar da mesma.
O Ataque pelas Costas divide-se em dois tipos, a diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque, caso esteja ciente o Ataque pelas Costas passa a ser um Ataque Surpresa (siga conforme explicado acima), caso a vítima esteja ciente, diferentemente do Ataque Surpresa ela poderá se defender, porém, sua defesa será um teste difícil (metade do valor), um Ataque pelas Costas poderá ser um Ataque Furtivo o alvo não possa ao menos se defender do ataque.
O Ataque Furtivo ocorre, toda vez que o alvo não possa se defender do ataque, além disso caso esteja usando uma arma de combate à distância, a distância mínima para que ele surta efeito é igual a PER do atacante.
As imagens abaixo ilustram 3 situações onde os ataques acima acontecem:

Ataque e Ataque Poderoso

Esse tipo de ataque não necessita de nenhuma observação específica por parte do narrador, cabendo ao mesmo apenas lembrar que o limite é de -10% por nível e que a cada -5% deve-se somar +1 ao dano do ataque.

Ataque e Acuidade com Arma

As observações quanto a esta manobra é relembrar ao jogador no momento de se verificar o dano que o bônus somado é o bônus de DES, outra observação é que a penalidade de DES aplicada pelo uso de armaduras também reduz esse dano.

Ataque e Berseker

O uso dessa manobra só exige uma observação, ao entrar no estado de Berseker o jogador gasta com isso uma ação, ou seja, para "ativar" esse estado o jogador deverá gastar um turno.

Ataque e Desarme

Para desarmar um oponente o atacante precisa declarar a intenção do desarme e então realizar um teste de ataque, porém esse teste é considerado um teste difícil e o defensor tem o direito de defesa com um teste normal. É importante lembrar que ao tentar desarmar alguém, o jogador não lhe causará dano. A manobra de combate desarme permite ao atacante realizar o teste de ataque como um teste normal e obriga o defensor a fazer um teste difícil, porém ao usá-la o atacante terá uma penalidade de -3 na sua iniciativa no próximo turno, essa penalidade é cumulativa para cada vez que o atacante tentar desarmar um oponente consecutivamente.

Ataque e Foco em Arma

Esta manobra de combate não altera o combate em si, pois ela só tem efeito no momento que o personagem passa de nível.

Ataque e Finta

A finta só é permitida para os personagens que possuírem a manobra, além do exposto na descrição da mesma, cabe ressaltar que ao receber o segundo ataque, caso o defensor possua mais de uma defesa ele poderá se defender desse ataque-finta, porém não é permitido ao defensor dividir sua defesa para tentar defender-se do ataque normal e do ataque-finta.

Ataque e Luta às Cegas

Se por algum motivo o jogador estiver privado de sua visão, todos os seus ataques (excetos os críticos) são considerados como falha, o defensor não precisa jogar para se defender. A única forma de acertar um ataque enquanto o jogador está na condição de "cego" é se estiver em combate corporal e tirar um sucesso crítico, ataques a distância sempre erram pois não é possível para o atacante "cego" mirar, ele não tem nem mesmo uma idéia da direção que o inimigo esteja. É claro que o narrador pode alterar essa regra de acordo com a

situação. A manobra de combate Lutas às Cegas , permite ao personagem realizar ataque mesmo cego, caso esteja em combate corporal ele sofre um redutor de -15% nos seus ataques ou um teste difícil, valendo aquele que permitir o MAIOR valor de ataque, para ataques a distância, os testes serão difíceis.

Ataque e Lutar com 2 Armas

A observação quanto ao uso dessa manobra é apenas uma recordação de sua descrição que determina que o ataque extra concedido pelo uso da mão inábil é apenas UM ataque, mesmo quando o personagem adquire ataques extras por avanço de nível, o ataque com a mão inábil não é multiplicado, sendo sempre um.

O que é permitido ao jogador é dividir seus ataques extras recebidos por nível com a mão inábil, ou até mesmo, caso tenha o mão hábil amputada por algum motivo realizar todos os seus ataques extras com a mão inábil. A única maneira de se fazer mais ataques com a mão inábil é dividindo o valor da perícia de ataque.

Ataque e Refém

Apesar de usada geralmente por vilões é possível a personagem manter uma vítima como refém, porém, o jogador tem todos os seus ataques e defesas considerados como difíceis, pela dificuldade em lutar e manter uma pessoa como prisioneira, ainda mais se a vítima tenta se libertar. A manobra de combate Refém anula a dificuldade difícil do teste mantendo-o como teste fácil, e, além disso, o jogador poderá ferir ou matar sua vítima como uma ação livre.

Ataque e Reflexos em Combate

As observações quanto ao uso dessa manobra são: o bônus na iniciativa é permanente independente de qualquer circunstância desde que o personagem possa se mover para que assim caracterize seus reflexos, o bônus na defesa é somado no momento que a manobra é adquirida ficando como valor permanente e assim sujeito a redutores, como quando o teste de defesa torna-se difícil, ou seja, caso um teste de defesa seja difícil soma-se o bônus da manobra ao valor da perícia e então divide-se o valor pela metade e a última observação é que os reflexos em combate anulam a manobra de combate Ataque Furtivo, mesmo quando o alvo não espera ser atacado.

Ataque e Saque Rápido

É importante esclarecer o uso dessa manobra, conforme sua descrição explica, o personagem pode sacar e/ou guardar sua arma como uma ação livre, ou seja, ele pode sacar e/ou guardar suas armas ou flechas quantas vezes desejar num turno (a menos que o narrador esteja usando a regra de limitar as ações livres), porém sacar não significa atacar.

Para esclarecer essa dúvida usaremos como exemplo um jogador Pistoleiro, ele possui várias armas presas ao seu corpo para que possa sacá-las rapidamente. Na primeira hipótese o Pistoleiro está no primeiro nível e possui apenas um ataque por turno, logo, no seu turno ele pode sacar e guardar suas pistolas, escolhendo até mesmo qual usar, porém, realizará um único ataque (o ataque permitido por seu nível).

Na segunda hipótese o Pistoleiro já atingiu mais níveis e pode realizar até 3 ataques por turno, ele ainda pode sacar e guardar várias armas porém, só poderá realizar os 3 ataques permitidos, mesmo que após usá-los ele ainda possa continuar sacando armas ele não poderá mais usar seus ataques até o próximo turno.

Ataque e Trespassar

Para explicar o uso dessa manobra, basta observar a imagem abaixo, vamos considerar que Ulfgar já avançou alguns níveis, o suficiente para comprar a manobra Trespassar, ele está na entrada de um corredor repleto de Hobgoblins, ele precisa passar logo, pois, seus companheiros precisam de ajuda.

Ele começa seu movimento no quadrado indicado com o círculo verde da seta, esta seta indica o total de seu movimento, como Ulfgar está com AGI 8, seu movimento é de 5 quadrados, ele se movimenta para o primeiro quadrado e ataca o HobgoblinA a sua frente, ele mata o HobgoblinA, como possui a manobra Trespassar, e por ter matado o primeiro Hobgoblin ele pode atacar o HobgoblinB que está ao mais a frente, após matá-lo, como a manobra permite que ele continue seu movimento e atacando quem estiver na sua área de alcance.

Ele tenta acertar o HobgoblinC, a sua frente, ele o mata e avança mais um quadrado, aqui termina o movimento permitido para Ulfgar (5 quadrados), ainda existe um Hobgoblin na sua frente, logo ele ainda pode atacá-lo, ele o faz e também o mata, como a manobra Trespassar explica, mesmo que tenha terminado o movimento normal de Ulfgar, por ter matado o HobgoblinD ele ainda pode se movimentar 1,5m ou seja 1 quadrado, ele executa esse movimento, mostrado na imagem pela seta azul.

A sua frente está o HobgoblinE que ele poderá atacar, ele o mata, ainda existe um HobgoblinF próximo de Ulfgar e a manobra o permite se movimentar 1,5m (1 quadrado), Ulfgar até poderia se movimentar, porém, o movimento não seria suficiente para alcançar o HobgoblinF, logo ele encerra seu turno.

Ainda existe o limite que determina que o número de

vítimas seja menor ou igual ao nível do personagem, como Ulfgar não teve sua ação interrompida pelo limite do nível, estima-se que ele esteja no mínimo no 5º nível.

Outra observação, é que os ataques realizados pela manobra Trespassar não contam como os ataques extras, ou seja Ulfgar ainda teria um ataque a realizar no momento que terminou seu movimento, porém, não havia nenhum Hobgoblin ao seu alcance e que não é permitido usar os ataques extras em conjunto com a manobra Trespassar, ou seja, se em algum momento Ulfgar não tivesse matado algum dos Hobgoblins ele não poderia usar seus ataques extras para reduzir os pontos de vida do Hobgoblin a zero e então continuar a manobra.

Ataques Múltiplos

Existem 2 maneiras de um personagem realizar ataques múltiplos, a primeira dela acontece naturalmente quando ele atinge níveis superiores ao 1º nível, mais cedo ou mais tarde, pela tabela de avanço da sua profissão ele receberá ataques extras. Esses ataques são ataques realizados como testes normais de sua perícia com armas e são realizados no mesmo turno que seu ataque normal.

A outra maneira de realizar ataques múltiplos acontece quando o jogador decide dividir sua perícia de ataques, não há um limite para essa divisão, senão que toda divisão deverá ser um número inteiro, e, é claro o bom senso do narrador, pois, segundo o limite de números inteiros, um personagem com a perícia Lança 40% poderia dividir seus ataques até um máximo de 40 ataques com 1% de chance cada um, porém, apesar de tal ação ser improvável, algum dia, algum jogador irá fazer essa proposta sobre a argumentação de que é possível tirar vários sucessos que consequentemente serão críticos, rolando quarenta ataques, logo, nesses casos, vence o bom senso do narrador de restringir tal atitude.

Ataque e Combate Desarmado

Quando um personagem está atacando um oponente com as mãos nuas e esse oponente está se defendendo com uma arma, caso a defesa do oponente seja um sucesso, o personagem sofrerá dano de ½ o dano normal da arma, porém, caso ele possua a manobra combate desarmado, ele não sofre esse dano, haja vista o que o jogador teve todo o treinamento necessário para evitar esse tipo de contra-ataque.

Ataque Total

Quando um personagem usa o ataque total ele ignora todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo, ele realiza um ÚNICO ataque, mesmo que possua mais ataques pela manobra lutar com duas armas, ou ataques extras concedidos por níveis, ou ataques extras pela divisão da perícia, além disso, ele abdica de sua defesa. O ataque total aumenta o valor da perícia de ataque em 10% e aumenta o dano em +4.

Ataque Localizado

Segundo as regras convencionais do Tormenta, um ataque localizado é um golpe específico e portanto mais difícil de acertar, porém caso o golpe seja bem sucedido deverá ter conseqüências fortes. Antes de mais nada um ataque localizado deverá ser declarado como tal antes que o jogador role os dados para a verificação de sucesso ou fracasso, o teste será sempre um teste mais difícil do que um teste normal da perícia porém as conseqüências deverão ser sempre mais graves para o defensor, para melhor visualizar o exposto e definir de maneira mais coerente as dificuldades dos teste usaremos a imagem abaixo:

1,8,9,10 e 11: acertar os braços, pernas ou cabeças como a maioria dos ataques localizados exige um teste difícil. Acertar os braços faz com que todos os testes com aquele membro, acertar as pernas reduz a AGI do alvo em -3, acertar a cabeça deixa o personagem zonzo fazendo-o perder a rodada.

1,2,3,4,5,6,7: acertar cabeça, boca, mãos, pés e coração são considerados testes extremamente difíceis, acertar as mãos impede o uso de armas, acertar os pés reduz o deslocamento à metade, acertar a boca impede de falar e conjurar magias e milagres e acertar o coração reduz

os pv´s do alvo a zero e mata o personagem se ele não estiver usando uma armadura.

12: os ataques que não são declarados como localizados acertam o tronco e causam dano normal.

Ataque e Imobilização

Quando um personagem tenta imobilizar um oponente, ele precisa estar em contato corpo à corpo ou com uma arma de permita a imobilização à distância (como o chicote).

Então ele no seu turno declara sua intenção de imobilizar o oponente, então ele realiza um teste de ataque (geralmente briga, mas pode ser uma arma que permita a imobilização) e o alvo deve tentar uma esquiva ou defesa.

Caso o atacante tenha sucesso e o defensor fracasse, o defensor estará imobilizado, devendo para sair de sua condição passar num teste de FOR x FOR do atacante, a tentativa de sair consome a ação do defensor. Após a imobilização, o atacante, no seu turno poderá atacar o defensor sem que seja necessário um teste de ataque ou um teste de defesa, cabendo ao defensor no seu turno tentar sair da imobilização.

A manobra de combate Imobilizar concede um bônus de 10% no teste de imobilização, e um bônus de +5 na FOR para os testes de escapar da imobilização do defensor.

Ataques com armas de combate à Distância

Esse tipo de ataque acontece quando o atacante está empunhando alguma arma de combate à distância como uma arco, besta, shakram ou pistola. Para explicá-lo, pularemos a parte de iniciativa e movimento (já explicadas anteriormente) e trataremos apenas do teste em si. Para realizar esse tipo de ataque o jogador anuncia qual será o seu alvo, então diferentemente do ataque com armas de combate corporal que pularíamos para a narração de como seria o ataque, devemos verificar se o alvo do ataque está dentro do alcance da arma.

Toda arma de combate à distância tem um alcance, esse alcance reflete o alcance efetivo da arma, até onde ela mantém sua utilidade em 100%, ou seja o mesmo dano e mesmo teste. Além do alcance efetivo, toda arma possui um alcance máximo, esse alcance é sempre igual ao dobro do alcance efetivo, nessas condições, os testes de ataque passam a ser considerados difíceis e o dano é reduzido a metade.

A partir dessa distância os testes são considerados sempre uma falha, portanto não causando dano nenhum.

A partir desse ponto, caso o alvo esteja no alcance o jogador narra para o mestre como será o ataque, verifica seu valor na perícia de ataque com a arma que está sendo utilizada, define-se a dificuldade (o teste geralmente é um teste normal, porém, devido a alguma circunstância o narrador pode julgar que o teste possa ser considerado fácil ou difícil), o jogador rola os dados, verifica se o teste foi bem sucedido, e diferentemente do ataque com armas de combate corpo à corpo, o alvo não tem direito a defesa.

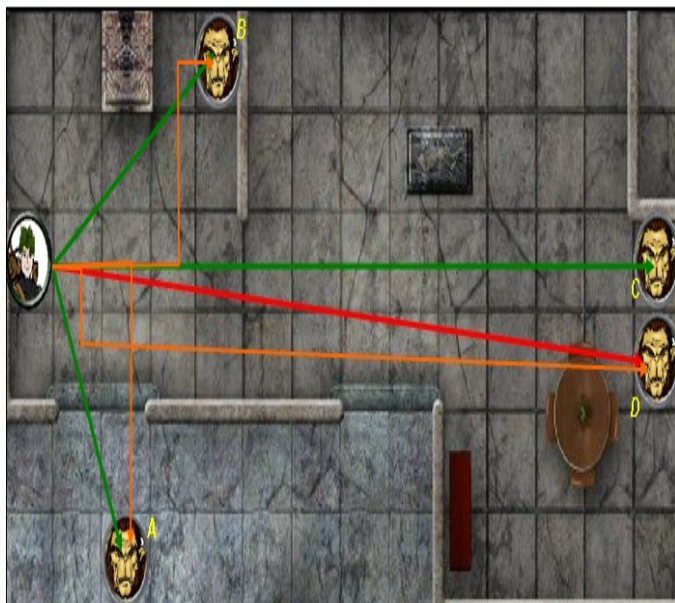
Vejamos agora como calcular o alcance efetivo e máximo das armas, para isso vamos tentar decifrar a ilustração abaixo.

Nesta ilustração Vender está num canto de uma sala, existem 4 Hobgoblins em diferentes pontos, ele pretende atacá-los com sua besta que possui um alcance de 20m, sabendo que para se calcular o alcance basta considerarmos o alcance como o “movimento do virote” permitido pelo disparo, vamos agora analisar cada caso:

Vender tenta disparar no HobgoblinA: nesse caso cabe ao jogador realizar o cálculo para verificar se está dentro do limite permitido, o “movimento” está sendo indicado pela seta laranja que sai de Vender e vai até o HobgoblinA, basta calcular quantos quadrados “gastou-se” para chegar até o Hobgoblin. Contando chegamos a 5 quadrados, como cada quadrado simboliza 1,5 metros, vamos multiplicar 5 por 1,5 e obter a distância e verificar se ela está dentro do limite, Multiplicando obtemos: 7,5 metros, como o alcance da besta é de 20m, o disparo é possível, e a trajetória do virote está indicado pela seta verde que vai até o HobgoblinA.

Vender tenta disparar no HobgoblinB: a seta verde indica a trajetória, procederemos como acima e verificaremos a distância. Fazendo a verificação contamos 6 quadrados ou seja 9m, outro disparo possível.

Vender tenta disparar contra o HobgoblinC: neste caso não temos uma seta laranja indicando o movimento pois a seta verde indica ambos, tanto a trajetória como o movimento do virote, e basta apenas contar os quadrados e verificar a distância. São 13 quadrados, ou seja, 19,5 metros, que está dentro do limite de 20m da besta.

Vender tenta disparar no HobgoblinD: neste caso por não ser uma linha reta, temos as duas setas, contando os quadrados obtemos: 14 quadrados que contabilizam 21metros, ou seja, acima do limite permitido pela besta, porém, o HobgoblinD apesar de estar acima do alcance efetivo (20m) Vender ainda poderia tentar acertá-lo pois ele está dentro do alcance máximo (40m), porém o teste seria um teste difícil e o dano seria dividido a metade, se o Hobgoblins estivesse a mais de 40m, Vender não poderia nem ao menos tentar acertá-lo.

Ataques à distância com a mão oposta

Deve-se proceder da mesma maneira que no caso de um ataque corporal, sem o aprimoramento Ambidestria o personagem perde o bônus de DES, sem a manobra Lutar com 2 Armas, o personagem reduz o valor de ataque à metade, deve-se observar que se uma arma exige o uso de 2 mãos, o personagem não pode usá-la com uma mão.

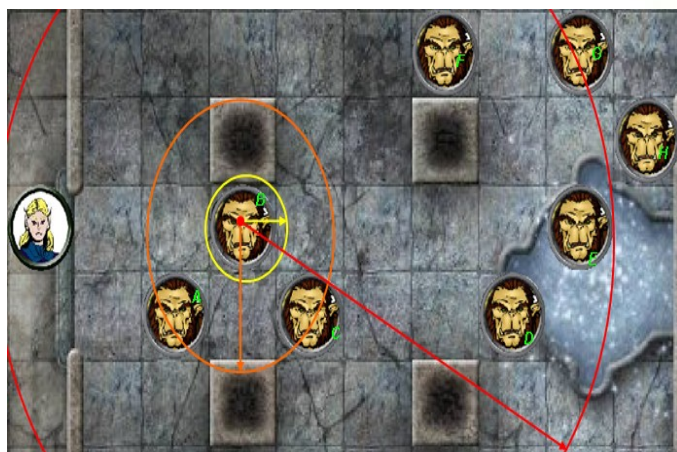
Ataques a distância e Ataque Surpresa, Ataque pelas costas e Ataque Furtivo

Procede-se como no caso de ataque com arma de combate corporal, lembrando-se apenas que o limite para que o Ataque Furtivo tenha efeito o alvo deverá estar até o limite de PER metros do atacante.

Ataques de área

Alguns ataques a distância são considerados ataques de área, isso acontece por que de alguma forma a área atingida é maior do que o limite de 1,5 metros, isso acontece geralmente com os itens especiais como fogo grego, pedra trovão e etc.

Os itens que se encaixam nessa descrição são: ácido, água benta, bastão de fumaça, bastão solar, bolsa de cola, fogo grego e pedra trovão, conforme pode-se notar nem todos eles servem para ataque mas como lidam com área sua explicação constará aqui. Existem duas coisas a se considerar, a primeira é a área atingid, cano do ácido, água benta e bolsa de cola, todos tem área de 1,5 metros, ou seja eles cobrem um quadrado portanto não exige tantas explicações, eles agem no quadrado que atingiram.

Já os itens bastão de fumaça e fogo grego tem uma área de 3m para calcular essa área o narrador leva em consideração o ponto atingido (1,5m) e um quadrado a sua frente (+1,5m) e a partir daí traça um círculo, como mostra a figura abaixo; no caso do bastão solar (9m) e da pedra trovão, procede-se como no caso anterior apenas aumenta-se o alcance, conforme a figura.

Na imagem acima o círculo amarelo mostra a área atingida por um ácido, água, benta ou bolsa de cola, ou seja, de 1,5m.

O círculo laranja tem 3m de raio (2 quadrados) que é a área atingida por um bastão de fumaça ou um fogo grego, e por fim, o círculo vermelho demonstra a área atingida por um bastão solar ou uma pedra trovão.

De acordo se Eruwen lançar um fogo grego tendo como ponto de impacto o HobgoblinB apenas ele será atingido pelo ácido, porém se ela lançar um fogo grego que possui umas área maior (3m) serão atingidos o Hobgoblin A, B e C, ou se ela lançar uma pedra trovão que tem área de 9m, ainda tendo como ponto de impacto o HobgoblinB serão atingidos os Hobgoblins A, B, C, D, E, F e G serão atingidos e o Hobgoblin H não.

Há e se observar que até mesmo Eruwen está na área da pedra trovão, então a menos que ela se mova pra fora da área, não será uma boa idéia lançá-la.

Ataques a distância e Lutar corpo a corpo

Todo jogador que estiver usando uma arma de combate à distância precisa de um espaço para usá-la com eficácia, esse espaço é igual a 1,5m de distância do personagem, ou seja, é a área de ataque se o personagem estivesse usando uma arma de combate corporal.

Caso o personagem tente atacar com uma arma de combate a distância um alvo dentro desse limite, ele poderá tentar fazê-lo, porém, neste caso, o teste passará então a ser um teste difícil. A manobra de combate Lutar corpo à corpo anula essa dificuldade.

Na imagem ao lado o círculo laranja indica a área de ataque de Vender se ele tentar atingir com sua besta os Hobgoblins dentro dessa área (A,B) seu teste de ataque será difícil, já se ele tentar acertar os Hobgoblins fora da ára (C,D) seu teste será normal.

Ataque à distância e Tiro Certeiro

No caso dessa manobra de combate cabe apenas relembrar suas funções, ou seja, pelo custo de 40 pontos a margem de crítico com a arma escolhida (deve-se determinar que tipo de arma sofre os benefícios) aumenta de ¼ do valor da perícia para 1/3, essa alteração ocorre uma única vez, pode-se comprar a manobra mais vezes, mas para beneficiar outro tipo de arma.

Após adquirir a manobra por 40 pontos pode-se comprá-la novamente por 80 pontos e então, além do benefício normal, o jogador acrescenta 3º triplo do seu modificador de PER na sua margem de crítico cada vez que passar de nível.

Ataque à distância e Tiro Múltiplo

Essa manobra permite disparar uma flecha a mais por ataque, isso acontece pois no momento de sacar e preparar a flecha, o personagem saca e prepara duas (ou três) flechas de uma única vez, pode-se mirar no mesmo alvo ou em alvos diferentes seguindo as mesmas regras e limitações de um disparo normal, lembrando-se que o personagem perde o direito de sua jogada de defesa.

Ataque à distância e Tiro Rápido

Quanto a essa manobra cabe apenas ressaltar que o bônus em iniciativa cabe somente enquanto o personagem estiver empunhando uma arma de combate à distância.

Ataques à distância e ataques múltiplos

A vantagem do ataque à distância para o ataque corporal é a possibilidade de realizá-lo de uma distância segura do alvo, caso o mesmo não esteja usando uma arma de combate à distância, e o fato de que esse ataque, em condições normais, não permite uma defesa ou esquiva por parte do alvo.

Porém como desvantagem, os ataques à distância não podem sofrer divisões de perícia para realizar múltiplos ataques como no caso de armas de combate corporal, ou seja, o personagem não pode dividir, por exemplo, sua perícia Arco 60%, para disparar várias flechas. Para realizar múltiplos ataques à distância o personagem deve contar com os ataques extras recebidos por nível e/ou com a manobra de combate Tiro Múltiplo.

Combate Montado

Uma das primeiras coisas a se levar em consideração quando o jogador estiver combatendo montado é a sua montaria, se ela for um cavalo ou outra montaria treinada para a guerra o combate ocorre normalmente, porém, caso não trate-se de uma montaria prepara para o combate, no início do turno do personagem, antes dele realizar sua ação ou movimento ele deve antes passar num teste difícil da perícia Montaria para controlá-la e mantê-la calma, se falhar ele perde a ação mantendo-a sob controle, se for uma falha crítica o personagem cai do cavalo.

Mesmo uma montaria treinada para a guerra exige um teste de montaria porém esse teste é um teste normal. Caso o personagem possua a manobra Combate Montado o teste normal no caso de montaria treinada torna-se desnecessário e o teste difícil no caso de uma montaria não treinada torna-se um teste normal, além disso, com essa manobra o personagem pode substituir seus testes de esquiva por testes de montaria.

Além disso, um personagem montado é considerado uma categoria de tamanho maior do que o normal, ou seja, um personagem de tamanho médio quando montado é considerado de tamanho grande, recebendo então os benefícios de tal. Outras vantagens de se lutar montado é que o jogador usa o movimento da montaria e não o seu (geralmente esse movimento é maior). Uma desvantagem do combate montado é que a semelhança do combate com armas de ataque à distância, não é possível dividir a perícia para realizar ataques múltiplos.

Combate Montado e Arqueirismo Montado

Atirar com uma arma de combate à distância enquanto montado é muito mais difícil do que usar uma arma, logo, todos os testes de combate com armas de longa distância enquanto o jogador estiver montado são considerados testes difíceis.

A manobra de combate Arqueirismo Montado anula essa penalidade tornando o teste normal. Outro ponto a se considerar é que como no mapa quadriculado uma montaria ocupa mais do que 1,5m (geralmente 3,0m), ou seja, um quadrado, ocupando no caso de cavalos 2 quadrados, para calcular a distância leva-se em consideração de que o personagem está no “quadrado de trás”, sendo assim, conta-se a partir da “cabeça” da montaria a distância a ser percorrida.

Combate Montado e Investida Montada

Caso um personagem decida correr com sua montaria e então acertar um oponente, ele precisaria para tal de no mínimo 9m, caso tenha sucesso em seu ataque o personagem pode usar o modificador da montaria ao invés do seu para calcular o dano, ao tentar esse ataque a iniciativa no próximo turno sofre um redutor de -3. A manobra de combate Investida Montada permite ao invés de substituir um bônus de FOR pelo outro somá-los ao dano total e no caso de pagar-se 80 pontos ela ainda dobra o bônus de FOR da montaria.

Acerto Crítico

No momento em que se é realizado o teste de ataque ocorre a chance de acontecer um acerto crítico. O acerto crítico indica um golpe muito bem sucedido por parte do atacante, geralmente atingindo um ponto vital do seu oponente. Para verificar o acerto crítico compara-se o valor tirado no teste de ataque com o índice crítico da arma utilizada, esse índice crítico é igual a ¼ do valor da perícia do personagem com aquela arma. Caso o personagem obtenha um acerto crítico dano do ataque deve ser dobrado.

Defesa

Após o atacante realizar seu ataque, cabe ao defensor tentar uma ação de defesa, as ações de defesa podem ser: aparar um ataque, defender-se com escudo, esquivar-se do ataque ou lançar uma magia. No momento de realizar sua defesa do seu personagem o jogador deverá escolher como reagirá ao ataque. Trataremos de cada uma dessas opções a seguir.

Aparar um Ataque

A maneira mais comum de se proteger de um ataque é aparando-o com sua arma, para isso o defensor realiza um teste com o valor de defesa da sua pericia com a arma que estiver usando.

Existirão casos onde o aparar não será permitido, como no caso de um ataque com arma de combate a distância, ou ataques considerados de área, ficando essa opção excluída da lista de opções de defesa do personagem.

Assim como é possível dividir o valor da perícia de ataque para realizar múltiplos ataques o defensor também pode dividir seu valor de defesa da perícia com arma para realizar múltiplas defesas, observando as mesmas restrições de múltiplos ataques.

Para aparar um personagem realiza um teste com seu valor de defesa da sua pericia com a arma utilizada, se obtiver sucesso, ele apara o golpe, não recebendo assim dano.

Defender-se com Escudo

Essa é uma forma semelhante ao aparar, o escudo é tratado como se fosse uma arma, que, porém, só permite valores de defesa, para defender-se com um escudo faz-se um teste de perícia utilizando o valor de defesa, caso obtenha sucesso o personagem defendeu o ataque, sendo assim não recebe dano, a maior vantagem do uso do escudo é que mesmo tendo falhado no teste o escudo concede bônus no IP aumentando a redução do dano consideravelmente, a maior desvantagem é que o escudo não permite dividir sua perícia para realizar múltiplas defesas, devendo o personagem contar apenas com as defesas extras ganhas com o avanço de nível.

Esquiva

A esquiva é outra forma do personagem proteger-se de ataques, ela é realizada da mesma forma que as outras formas de se defender, verifica-se o valor da perícia e realiza-se o teste, caso tenha sucesso o personagem desviou-se do ataque evitando assim o dano.
A vantagem da esquiva é que ela pode, em

determinadas circunstâncias, permitir que o jogador se proteja de vários ataques com um único teste.

Além disso, ela é a única forma de se proteger de ataques de área, porém, conforme descrito, os ataques de área permitem o teste de esquiva pra reduzir o dano apenas à metade, para evitar todo o dano o personagem deverá possuir a manobra de combate Evasão que caso obtenha sucesso no teste de esquiva o permitirá desviar-se completamente, assim, não recebendo dano.

Outro fator importante é o ataque com armas de combate à distância, segundo as regras esses ataques, caso o atacante tenha sucesso, não permitem um teste de defesa por parte do defensor, porém a manobra Esquiva Sobrenatural, torna isso possível, permitindo ao defensor realizar um teste de esquiva normal para desviar-se de tais ataques.

Lançar uma magia ou usar um milagre

No momento de sua defesa o jogador pode ao invés das ações descritas acima utilizar-se de uma magia ou milagre para proteger-se do mesmo, ele pode erguer um escudo de energia, usar uma magia de teletransporte entre tantos outros meios possíveis, as restrições são, que a maia deve ser uma magia/milagre que possa ser usada em 1 turno e que como qualquer magia/milagre obedeça as regras normais de uso.

Dano X Índice de Proteção (IP)

Se um golpe atingir o oponente, e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano. Alguns conceitos importantes sobre o dano é que o dano sempre terá a mesma função, reduzir os pontos de vida e/ou pontos heróicos do personagem atingido, e sempre que o dano levar os pontos de vida a zero o personagem estará fora de combate pelo excesso de ferimentos, provavelmente estará até mesmo inconsciente; caso o dano leve os pontos de vida a -5 ou mais (matematicamente o correto seria menos) o personagem estará morto.

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra o dano, ou seja, o dano e o IP se opõem, o dano reduz os pontos de vida e o IP reduz o dano tentando impedir a redução desses pontos de vida.

Tipos de Dano

Apesar do conceito de dano ser simples e sua função ser sempre a mesma, o dano é dividido em tipos, independente do tipo do dano, ele nunca aumenta ou diminui por causa do tipo de dano, apenas faz-se necessário dividi-lo em tipos pois existem criaturas/poderes/itens/etc que garantem proteção parcial ou imunidade contra dado tipo de dano. Os tipos de dano são: perfuração, esmagamento, corte, calor/fogo, frio/gelo, vento/ar, luz, ácido, veneno, magia, energia positiva e energia negativa. Os tipos de dano energia (positiva ou negativa) referem-se aos danos causados por poderes que provém dos planos dos deuses e dependendo de cada deus a energia será positiva (bem) ou negativa (mal).

Tipos de proteção

Assim como o dano possui seus tipos, o IP também é dividido em tipo, por exemplo, o IP das armaduras é efetivo apenas contra ataques do tipo corte, perfuração, esmagamento. Para melhor explicar e tratar as diferenças observe a tabela abaixo e siga-a em caso de dúvidas. Apenas atente para a menos que o IP seja dez vezes maior que o dano causado, o personagem sempre sofrerá pelo menos um ponto de dano.

Tipo do dano	Armadura ou Escudo
Esmagamento	Vale-se o valor total do IP somado o da armadura + escudo + outros
Corte	Vale-se o valor total do IP somado o da armadura + escudo + outros
Perfuração	Vale-se o valor total do IP somado o da armadura + escudo + outros
Calor/fogo	Vale-se apenas IP/2, caso haja algum valor de IP contra calor/fogo, considere esse valor totalmente
Frio/gelo	O IP é desconsiderado, salvo haja algum valor de IP contra frio/gelo, considere esse valor totalmente
Luz	Vale-se o valor total do IP somado o da armadura + escudo + outros
Eletricidade	Se a armadura for de metal o dano é dobrado, se for de outro material considere o valor do IP
Vento/som	Considere o valor do IP x 2
Acido	Vale-se o valor do IP total, porém o dano causado é reduzido dos pv´s da armadura em dobro
Veneno	Como o veneno age dentro do corpo o IP é considerado como nulo
Magia	O IP é desconsiderado, salvo haja algum valor de IP contra magias, considere esse valor totalmente
En. Positiva	O IP é desconsiderado, salvo haja algum valor de IP contra esse tipo, considere esse valor totalmente
En. Negativa	O IP é desconsiderado, salvo haja algum valor de IP contra esse tipo, considere esse valor totalmente

Outros tipos de Dano

Além do dano por ataques existem outros fatores que colocam em risco a vida de um personagem. Esses fatores serão mencionados a seguir, eles levam em consideração, causas naturais do meio ambiente onde não há uma influência com o objetivo de "ferir" os personagens, são simplesmente condições naturais, onde os personagens por sua fragilidade a tal condição acabam por ferir-se.

Ácido

O ácido é corrosivo e tem a capacidade de destruir muitos materiais. Um ataque de ácido de um vidro arremessado ou de um jato de uma criatura provoca 1d6 pontos de dano geralmente, podendo o dano variar de acordo com o volume de ácido que atinge o personagem.

Frio

A exposição ao frio extremo, abaixo de 5º, pode causar dano aos personagens caso eles não estejam devidamente protegidos. A cada hora de exposição a esse frio os jogadores deverão fazer um teste de CON com um redutor de -10% para cada hora extra além da primeira, caso falhem os jogadores receberão 1d6 pontos de dano por esmagamento esse dano acontece devido a hipotermia.

Queda

As regras do dano por queda são simples, o personagem sofre 1d6 pontos de dano para cada 3m de queda. Com um teste difícil bem sucedido da perícia Saltos ou Acrobacia permite ao personagem reduzir o dano para 1d4 pontos de dano para cada 3m.

Quando um personagem cair na água, considere a superfície da água como o chão. Quando um objeto cair verticalmente sob os personagens considere que a cada 3m ele causará 1d6 pontos de dano, porém para cada d6 de dano some o modificador de FOR de acordo com o peso.

Exemplo, uma rocha de 150 Kg cai sobre os personagens de uma altura de 12m, ela causará 4d6 pontos de dano + o ajuste pelo seu peso, verificando a tabela de atributos chegamos a conclusão de que para levantar uma pedra seria FOR 16, cujo ajuste é de +1, como esse bônus é somado para cada dado de dano, o dano será de 4d6+4.

Calor

O calor causa dano por queimaduras e desidratação, os personagens expostos ao calor intenso (acima de 32º) devem fazer um teste difícil de CON por hora de exposição ou sofrerão 2d4 pontos de dano, armaduras e roupas muito quentes provocam um redutor de -15% nos teste de CON.

Lava

A lava ou magma provoca 3d6 pontos de dano por turno de exposição, entende-se por exposição o contato direto da lava com o corpo (mesmo que protegido por uma armadura). Quando os personagens estiverem próximos da lava, mas não tocando-a e a quantidade da mesma for considerável, o narrador deverá impor as condições de calor extremo

Sem comida e Bebida

Um personagem consegue ficar sem comer por 3 dias, sentindo apenas desconforto, a partir do terceiro dia ele deverá fazer um teste normal de CON com um redutor de -10% para cada novo teste, caso falhe ele recebe 1d6 pontos de dano por esmagamento.

Um personagem é capaz de ficar 1 daí e CON horas sem ingerir líquidos, após esse período ele deverá fazer um teste normal de CON com um redutor de -10% para cada novo teste, caso falhe ele recebe 1d6 pontos de dano por esmagamento.

Sufocamento

Um personagem é capaz de ficar CON/2 turnos sem respirar, a partir desse período ele sofre 1d6 pontos de dano por rodada que permanecer sem respirar.

Tamanho

Geralmente os jogadores enfrentaram criaturas que tem o mesmo tamanho deles, porém, em algumas situações, como alguns monstros ou personagens jogadores o tamanho vai variar.

O tamanho padrão é o médio e refere-se a altura média de um humano. Existem outras categorias de tamanho a saber:

pequeno: metade do tamanho humano
minúsculo: ¼ do tamanho humano
Grande: 2 vezes o tamanho humano
Enorme: 3 vezes o tamanho humano
Imenso: 4 vezes o tamanho humano]
Colossal: 5 vezes ou mais que o tamanho humano

Quando uma criatura de tamanho menor luta com uma criatura de tamanho maior ela recebe um bônus de +10/+10 em seus ataques/defesas e esquiva para cada categoria de tamanho de diferença.

Em contra-partida, quando um oponente de tamanho maior atinge um oponente de tamanho menor ele causa um dano maior, acrescente metade do dano total causado para cada diferença de tamanho entre os combatentes.

Ferimento e Morte

Todos os personagens e NPC´s correm o risco de morrerem mais cedo ou mais tarde, seja pela velhice ou pela lâmina de uma espada, os personagens irão envelhecer.

Todos os personagens possuem uma quantidade de pontos de vida, quando estes pontos de vida chegam a zero o personagem fica inconsciente e passa a perder 1 ponto de vida a cada rodada.

Se os pontos de vida de um personagem chegarem a -5 o personagem estará morto, cabendo apenas a ressurreição do corpo.

Para ressuscitar um corpo é necessário que se tenha pelo menos um braço, cabeça ou perna do alvo da ressurreição.

Quando um personagem chega a 5 pontos de vida ele atinge um estado de sangramento, seu corpo recebeu tantas feridas e escoriações que atrapalham o rendimento do personagem.

Enquanto um personagem estiver sangrando todos os testes aumentam em uma categoria a sua dificuldade.

Visão

A visão possui como limite,, quando uma pessoa se encontra em área aberta, o horizonte e portanto é impossível determinar o alcance da visão. Porém, o limite em que essa visão é realmente efetiva para se fazer pontaria ou para notar alguns detalhes é bem menor, para representar isso criamos o conceito de visão efetiva.

A visão efetiva representa o limite útil da visão para algumas tarefas. Por exemplo, para se notar pequenos detalhes como o brasão numa armadura ou escudo, o limite é igual ao valor da PER em metros.

Já para realizar uma pontaria eficaz o alcance é de PER X 2 metros ou PER X 4 metros para os personagens que possuem o aprimoramento Sentidos Aguçados relacionado a visão. Qualquer disparo fora do alcance da visão efetiva é tratado como um teste de categoria maior do que o normal.

Em locais escuros como masmorras. Ou apenas sob a luz de uma fogueira numa noite escura esse alcance é reduzido, ele é igual a PER / 2 metros para personagens comuns; PER metros para personagens com o aprimoramento Sentidos Aguçados e PER X 2 metros para personagens com o aprimoramento Infravisão.

Nível e Experiência

Em um RPG de fantasia medieval, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos Orcs, Goblins, Dragões, Demônios da Tormenta e outras criaturas e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras. Esse sistema é chamado de Experiência.

Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Sessão de Jogo terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro sessões bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **Aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos. O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de pontos por Perícia é definido pela profissão do personagem.

As perícias são divididas em 3 categorias: Comuns, de Combate e Místicas e cada profissão pode distribuir um máximo de pontos de perícia em cada categoria de acordo com sua profissão.

Os personagens recebem 30 pontos de perícia cada vez que passam de nível.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um arcano, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um **professor** que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo).

Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.
Os arcanos recebem 3+modificador de INT pontos de magia, +1 ponto de focus e +1d4 magias cada vez que passam de nível.

Pontos de Fé

O aumento em pontos de fé representam a afinidade do sacerdote com os ensinamentos de seu Deus e a recompensa pelo fiel cumprimento de suas obrigações após um determinado período.

Um sacerdote recebe 3+modificador de WILL pontos de fé cada vez que passa de nível.

Pontos de Sorte

O aumento em pontos de sorte representam o caminho que o personagem tem seguido em direção ao seu destino e assim a entropia os presenteia cada vez mais para que possam atingir seus destinos.

Um especialista recebe 3 + modificador de CAR pontos de sorte cada vez que passar de nível.

Um combatente ou um arcano recebem 1+modificador de CAR pontos de sorte cada vez que passar de nível.

Pontos Heróicos

O aumento em pontos heroicos representam a determinação e força de vontade que se ampliam diante das dificuldades crescendo na mesma proporção que os perigos que os personagens enfrentam

Um combatente recebe 3+modificador de WILL pontos heróicos cada vez que passar de nível.

Especialistas e Sacerdotes recebem 1+modificador de WILL pontos de sorte cada vez que passar de nível.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem **antes** qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Um personagem recebe um ponto de aprimoramento no 3º nível e recebe +1 a cada nível ímpar a partir daí.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Títulos

A profissão que os personagens seguem ou qualquer instituição que eles estejam ajudando podem conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente. Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade. Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

Outro kit

Um jogador também pode optar por adquirir um novo kit, para isso ele precisará reunir pontos suficientes de perícias e aprimoramentos para adquirir o novo kit. Quando um personagem atingir esses valores ele pode ingressar no kit.

Quando adquire um novo kit o personagem soma todas as perícias do kit as perícias que ele possuir, bem como soma também os valores de pontos de fé, heróicos, de magia e de sorte que o kit proporcione.

Um personagem que adquira um novo kit vai receber os pontos de fé, magia, heróicos ou de sorte de acordo com o novo kit, bem como receberá as limitações de gastos de pontos de perícias do novo kit. O personagem também recebe a habilidade especial do kit referido.

Na próxima vez que o personagem passar de nível ele deve decidir em que kit ele passará o nível e vai receber as limitações e vantagens do kit em que avançou de nível.

Experiência	Nível
5	1
15	2
30	3
45	4
60	5
100	6
140	7
180	8
250	9
320	10
390	11
500	12
610	13
720	14
1500	15

Epílogo

Como vocês podem perceber muita coisa do livro, ou quase nada dele, foi escrita por mim e sim copiada de outras fontes, o motivo é simples, primeiramente a preguiça substanciada na ideia de que é burrice escrever o que já foi escrito se pode-se simplesmente copiar.

Em segundo lugar, eu sempre achei que o Daemon é um bom sistema e que só estava mal estruturado e organizado, então resumi meu trabalho em fazer um compêndio de informações encontradas em diversas fontes e adaptá-las ao meu grupo de jogo, que hoje nem existe mais.

Estranhamente terminei este livro na data de aniversário de um estimado amigo, o interessante é que este estimado amigo detesta o Sistema Daemon e o cenário de Tormenta, apesar dele já ter jogado tanto o sistema quanto o cenário durante um bom tempo.

Enfim, gostaria de homenageá-lo com uma brincadeira, dedicando o livro a ele. Porém, eu gostaria de deixar a dedicatória em apenas uma página e não sobrou espaço para os agradecimentos, portanto, decidi fazê-lo aqui, no epílogo:

"...ao meu amigo Wagner que com seu pessimismo ímpar me incentivou a terminar o tormenta só porquê sou teimoso pra caralho!!!"

Inicialmente eu iria apenas deixar a frase escrita sem explicar sua origem, porém, não cumprirei minha palavra, a frase é de autoria do próprio Wagner que a formulou quando, brincando, eu disse que dedicaria o livro a ele.

Definitivamente o Wagner e alguns outros membros foram essenciais para a criação deste netbook, não pensem que foram pessoas que me ajudaram lendo o livro, escrevendo alguma coisa ou dando alguma opinião diferente do "Daemon é uma merda, não sei porque você quer fazer um livro que muda um sistema que ninguém joga".

Esses meus amigos, Wagner, Arthur, Binho e Dudu, foram jogadores de Daemon e de Tormenta por um período enquanto o AD&D estava abandonado usando uma simbiose entre os livros de AD&D e o Tormenta de capa vermelha. Após o surgimento do D&D 3.0, eles se voltaram para o D20 e a partir daí tornaram-se críticos ferrenhos do Daemon. Eu que sempre gostei do sistema era vítima de chacotas e deboches que me irritavam muito e foi dessa irritação que enfiei a péssima ideia de mudar o sistema e escrever este netbook, então amigos, saibam que a bosta que é esse netbook é culpa de vocês, muito mais do que minha! Rsrsrsrsrs!!!

Não tenho como deixar de agradecer todas as reclamações que vocês fizeram, foram a partir delas que eu descobri o que precisava mudar e que também ampliei minha criticidade pra tentar fazer o melhor, mesmo que o melhor seja essa bosta!!!!

Obrigado!